НАКЛЕЙКИ
ПОСТЕР

КРУПНЕЙШИЙ КОМПЬЮТЕРНО-ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ В РОССИИ

ИГРОМАНИЯ

11 2008
134

ВЕРДИКТ

- DEAD SPACE
- BROTHERS IN ARMS HELL'S HIGHWAY
- CIVILIZATION 4 COLONIZATION
- WARHAMMER ONLINE
- DRAKENSANG
- RED ALERT 3
- SACRED 2
- PURE
- FIFA 09

В РАЗРАБОТКЕ

- BATMAN: ARKHAM ASYLUM
- GEARS OF WAR 2
- LEFT 4 DEAD
- МЕТРО 2033

ЧАСТЬ ТИРАЖА С 2 DVD

ВИДЕО • ДЕМО-ВЕРСИИ • МОДИФИКАЦИИ • ДОПОЛНЕНИЯ • ПАТЧИ • СОФТ • ИГРОСТРОЙ

Deus Ex 3

ДЛЯ ТЕХ, КТО В **КИБЕРПАНКЕ**

9 771560 258026 08011>
www.igromania.ru
ИЗДАТЕЛЬСКИЙ ДОМ ТЕХНОМИР

ТЫ
КУПИЛ
COMMAND & CONQUER
RED ALERT 3
?
НА ЧЬЕЙ ТЫ СТОРОНЕ? СДЕЛАЙ СВОЙ ВЫБОР 05.11.08
Выбери свою фракцию: отпразднуй триумф Советов, встань на защиту Союзников или используй технологии Империи Восходящего Солнца. Сражайся за мировое господство на суше, в море и в небе!
WWW.ELECTRONICARTS.RU/RA3
XBOX 360
PC DVD
РЕКЛАМА
© 2008 Название и логотипы Electronic Arts и EA, а также название Command & Conquer и Red Alert являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками Electronic Arts Inc. в США и/или других странах. Названия Microsoft, Xbox, Xbox360 и логотипы Xbox являются товарными знаками группы компаний Microsoft и используются по лицензии Microsoft. Все прочие товарные знаки являются собственностью соответствующих владельцев. Все права созранены.

Твое двуствольное орудие для игр

С появлением нового ноутбука ASUS G70 компьютерные игры меняются навсегда. Необыкновенно мощный, он предназначен специально для того, чтобы Вы получили максимум удовольствия от любимых игр. G70, созданный на базе процессорной технологии Intel® Centrino® и оснащенный подлинной ОС Windows Vista® Home Premium, устанавливает новый стандарт для мобильных игровых решений. Устройство ноутбука ASUS G70 основано на принципе Multi Dual-Engine: все основные его компоненты – графическое ядро, отсек для установки жестких дисков и вентиляционная система – удвоены для достижения максимальной производительности и надежности работы. Кроме того, G70 предлагает пользователям звук и видео качества «high definition». Новый игровой ноутбук ASUS обладает набором качеств, которые до сих пор были присущи только мощным стационарным системам.

Всемирная гарантия 2 года **www.asus.ru** **Горячая линия ASUS: (495) 23-11-999**

ASUS4YOU (495) 585-8045; Белый Ветер - ЦИФРОВОЙ (495) 730-30-30; СтартМастер (495) 785-85-55, 8 (800) 555-8-555; Неоторг (495) 223-23-23; POLARIS (495) 755-55-57

Москва: Авакам-М (495) 730-74-54, ION (495) 5-444-333, Респект (495) 177-40-77, Санрайз (495) 788-80-88, TFK (495) 739-08-28, Tenfold Group (495) 580-6385, USN (495) 775-82-02, Ф-Центр (495) 925-6447, NEXUS (495) 628-23-67, OLDI (495) 221-1111, ПИРИТ (495) 785-55-54, Мерлион (495) 981-84-84, Elko (495) 234-28-45, Пронет (495) 789-3846, Юпитер (499) 271-8350, OCS (495) 995-25-75, (812) 324-28-70;

Санкт-Петербург: Alpha (812) 320-80-70, NBCom (812) 329-70-00, Кей (812) 074, Компьютерный мир (812) 333-00-33, СТР Компьютерс (812) 542-45-51; **Владивосток:** ДНС (4232) 300-454; **Воронеж:** РЕТ (4732) 77-93-39; **Екатеринбург:** Буква (343) 2222-025; **Иркутск:** Wizard (3952) 258-001; **Казань:** НоутбукофФ (843) 264-26-01; **Краснодар:** Владос (861) 210-10-01, Санрайз (861) 210-00-66; **Красноярск:** Аверс (3912) 560-561, Борлас СБ (3912) 58-09-52, Старком (3912) 49-11-11; **Новосибирск:** НЭТА (383) 216-33-11, Техносити (383) 212-53-33, Левел (383) 212-00-05, Готти (383) 362-00-44; **Омск:** Ритм (3812) 23-64-00; **Пермь:** Инстар Ноутбукофф (342) 270-01-11; **Ростов-на-Дону:** Санрайз (863) 240-11-77, Иманго (863) 232-47-18; **Самара:** Прагма (846) 270-17-01, Санрайз (846) 241-67-53, Саттелит (846) 224-00-00; **Саратов:** Атто (8452) 444-111; **Томск:** Интант (3822) 56-00-56; **Тюмень:** Арсенал+ (3452) 797-070; **Уфа:** Кламас (347) 291-21-12, Форте ВД (347) 260-00-00

Intel, логотип Intel, Centrino и Centrino Inside являются товарными знаками корпорации Intel в США и других странах.

ИГРОМАНИЯ

11 НОЯБРЬ (134) 2008
ИЗДАЕТСЯ С 1997 ГОДА

Привет!

Кто там у нас на задних рядах жаловался на отсутствие хороших игр в самый разгар сезона? Давайте сегодня так, без вступлений, просто загибайте пальцы: Red Alert 3 (*стр. 72*) — та самая долгожданная разлюли-стратегия про женщин-киборгов и медведей-парашютистов оказалась именно тем, чем мы ждали: по-хорошему трэшевым олдскулом в жанре RTS, с большими танками, ядерными взрывами и видеороликами с участием советских генералов с бесчисленным количеством звезд на погонах и секретной агентки по имени Natasha. Далее — Dead Space (*стр. 86*), долгожданный хоррор от EA. Это, конечно, далеко не «Resident Evil в космосе», но зато с мутантами, щупальцами и самым правдоподобным органическим хлюпаньем за всю историю жанра. Потом Brothers in Arms: Hell's Highway (*стр. 82*) — единственный, не считая Call of Duty, достойный шутер про Вторую мировую: практически никакого прогресса по сравнению с предыдущими частями, но все так же хорошо.

Следующий в очереди — Pure (*стр. 78*), без пяти минут гениальная автоаркада о гонках на экзотических в наших краях квадроциклах. Просто, быстро, бессмысленно и беспощадно — как раз то, чего нам так давно не хватало. Еще у нас сегодня — Sacred 2 (*стр. 96*), более чем достойное продолжение лучшего Diablo-клона в мире, а для тех, кому больше нравятся хардкорные и, скажем так, идейные RPG, — неожиданно чудесный Drakensang (*стр. 98*), прямой наследник древней и без сомнения культовой CRPG-серии Realms of Arcania. Ну и на закуску из личных рекомендаций — Civilization 4: Colonization (*стр. 92*), римейк культовой стратегии Сида Мейера, которую ваш покорный я ждал, страшно сказать, 15 лет и теперь рекомендую всем тем, кому давно хотелось более сложного и комплексного геймплея, чем в оригинальной «Цивилизации».

Также в этом месяце есть хорошие новости из мира альтернативных развлечений (то есть онлайна). Нас тут часто критикуют за обилие игры под названием World of Warcraft на страницах этого журнала. Так вот, официально сообщаем, что с этого номера у нас наконец-то назначен новый MMO-идол. Warhammer Online (*стр. 204*), игра непростой судьбы и больших амбиций оказалась таким «Варкрафтом» 2.0: здесь есть все, чего не хватало для полного счастья. Квестов на двадцать человек, по-человечески сделанного PvP, современной графики, да и орки опять же настоящие, «вархаммеровские». Затягивает все это даже не буду говорить как.

Ну и в конце о том, о чем мы обычно пишем вначале: несмотря на вал отличнейших релизов, обложку этого номера опять занимает игра, которая выйдет в лучшем случае через год. Впрочем, других вариантов сегодня быть и не могло, потому что игра эта — Deus Ex 3 (*стр. 32*). За восемь лет после выхода оригинального Deus Ex не вышло, по сути, ни одной настолько же успешной киберпанк-игры. Никто, ни одна RPG за это время не смогли так же хорошо, так же по-настоящему талантливо рассказать эту знакомую историю о мрачном будущем с его вечной ночью, неспящими мегаполисами, наноимплантатами, мегакорпорациями и андроидами, которым снятся электрические овцы. Deus Ex: Invisible War был игрой отличной, но от сиквела мы ждали явно другого, так что теперь вся надежда на третью часть. И что-то подсказывает нам, что вот с ней-то все как раз будет очень хорошо.

АЛЕКСАНДР КУЗЬМЕНКО
ak@igromania.ru

В следующем номере

Первая часть этой игры стала самой продаваемой в России. Последняя часть в течение года стабильно держалась в десятке лучших игр по мнению читателей нашего журнала. Мировая премьера следующей части этой игры — нигде, кроме как в декабрьском выпуске «Игромании». Оставайтесь на нашей волне!

РЕДАКЦИЯ

Издатель и главный редактор Александр Кузьменко
Заместитель главного редактора Игорь Варнавский
Продюсер «Видеомании» Антон Логвинов, *FXA Studio*
Выпускающий редактор Алексей Макаренков
Редактор спецпроектов Олег Ставицкий
Редакторы Игорь Асанов, Георгий Курган, Алексей Моисеев, Алена Ермилова, Николай Пегасов
Железный цех Алексей Горбунов
Дизайн и верстка Михаил Карасев, *руководитель верстки*; Сергей Соловьев, *дизайнер*; Роман Грыныха, *обложка*; Илья Галиев, *DVD*; Дмитрий Денисенко, *реклама*
Корректура Изабелла Шахова, *координатор*; Мария Луговская, Анна Полянская, Дмитрий Зайцев
Ассистент издателя Надежда Недова
PR Нина Нестеренко

WWW.IGROMANIA.RU *wap.igromania.ru*
Главный редактор Андрей Александров
Редактор Алексей Дмитриев
Верстка и программирование Денис Валеев, Ирина Сидорова, Ирина Овсянникова, Дмитрий Михайлов

ИЗДАТЕЛЬ ООО «Издательский дом «ТехноМир»
Генеральный директор Азам Данияров

РЕКЛАМА И МАРКЕТИНГ ООО «Игромедиа» *www.igromedia.ru*
Тел/факс (495) 730 4014
Руководитель отдела рекламы (Россия, СНГ) Дарья Новоторцева (danja@igromania.ru)
Руководитель отдела рекламы (International) Юлия Однакова (odnakova@igromania.ru)
Маркетинг Юлия Курбатова (kurbatova@igromania.ru)
Реклама Ярославна Михайлова, Светлана Лозовая, Светлана Попова, Мария Королева

ЭКСКЛЮЗИВНОЕ РАСПРОСТРАНЕНИЕ ООО «Авитон–Пресс» *www.aviton-press.ru*
Тел/факс (495) 647 7880
Менеджеры Юлия Воробьева, Ирина Ефимова, Дмитрий Емельянов, Надежда Галиева

ДЛЯ СВЯЗИ 111123, г. Москва, шоссе Энтузиастов, д. 56, стр. 32
Тел.: (495) 231 2365
тел./факс: (495) 231 2364
e–mail: mania@igromania.ru

IGROMANIA MAGAZINE Published by TechnoMir PH Ltd since 1997
Publisher and Editor in Chief Alexander Kuzmenko (ak@igromania.ru)
Deputy Editor Igor Varnavsky (igor@igromania.ru)
Executive Editor Alexey Makarenkov (operkot@igromania.ru)
Features Editor Oleg Stavitsky (raffa@igromania.ru)
PR Nina Nesterenko (nina@igromania.ru)
Advertising and Marketing Yulia Odnakova (odnakova@igromania.ru)
Contacts 56/32 Shosse Entuziastov, Moscow, Russia, 111123, Tel/fax +7 495 231 2365

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Игроманию» строго обязательна, полное воспроизведение материалов разрешено только с письменного разрешения редакции. Редакция не несет ответственности за содержание рекламных объявлений. Все упомянутые товарные знаки принадлежат их законным владельцам. Мнение авторов может не совпадать с мнением редакции.

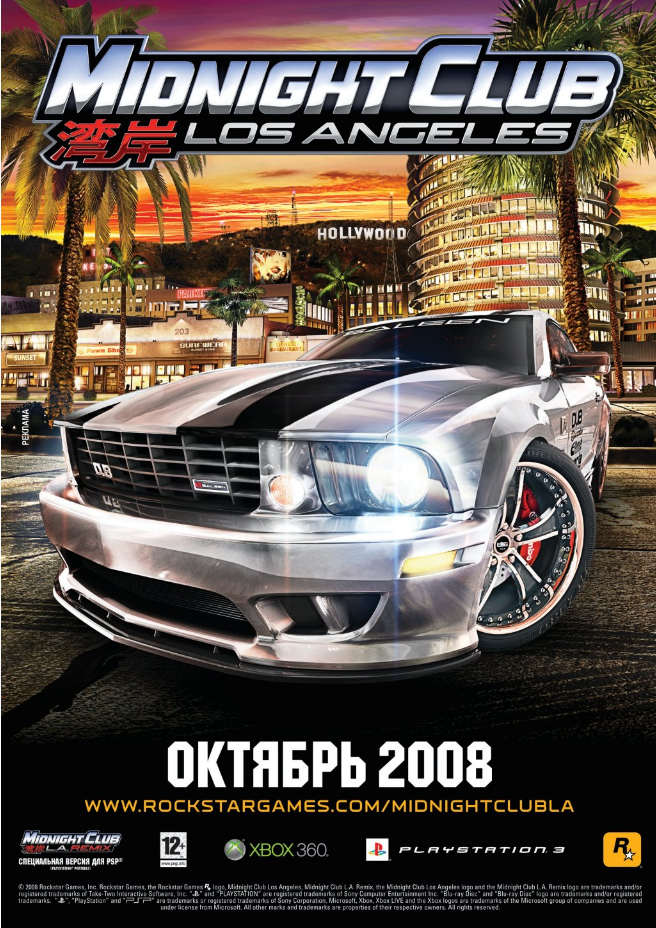
«Игромания» выпускается в трех комплектациях: с 1 DVD, с 2 DVD и без дисковых приложений. Журнал зарегистрирован Министерством РФ по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций (свидетельство о регистрации ПИ №77-16021 от 28 июля 2003 года). ISSN 1560-2580.

Цена свободная.
Отпечатано в UAB «Spaudos Konturai» Ltd, Литва
DVD отпечатан в ООО «ПИТЛЭНД»

© «Игромания», 1997-2008 © Igromania, 1997-2008
Тираж 236 097 Circulation 236 097

Если у вас возникли технические трудности с запуском DVD-приложений, пожалуйста обращайтесь по адресу dvd@igromania.ru или по телефонам редакции.

Следующий номер «Игромании» ищите в продаже с 25 ноября!


MIDNIGHT CLUB
湾岸 LOS ANGELES
HOLLYWOOD
РЕКЛАМА
ОКТЯБРЬ 2008
WWW.ROCKSTARGAMES.COM/MIDNIGHTCLUBLA
MIDNIGHT CLUB 湾岸 L.A. REMIX
СПЕЦИАЛЬНАЯ ВЕРСИЯ ДЛЯ PSP®
(PLAYSTATION® PORTABLE)
12+
www.pegi.info
XBOX 360.
PLAYSTATION 3
© 2008 Rockstar Games, Inc. Rockstar Games, the Rockstar Games logo, Midnight Club Los Angeles, Midnight Club L.A. Remix, the Midnight Club Los Angeles logo and the Midnight Club L.A. Remix logo are trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. "PS" and "PLAYSTATION" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "Blu-ray Disc" and "Blu-ray Disc" logo are trademarks and/or registered trademarks. "PS", "PlayStation" and "PSP" are trademarks or registered trademarks of Sony Corporation. Microsoft, Xbox, Xbox LIVE and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. All other marks and trademarks are properties of their respective owners. All rights reserved.

ИГРОМАНИЯ

32 СТРАНИЦА — Deus Ex 3 *Параноид-андроид*

38 СТРАНИЦА — Маркус жестами показал, что его зовут Хуан

НОВОСТНОЙ МЕРИДИАН 10-25

Новостной меридиан 10
Даты выхода игр 24

DVD-МАНИЯ 26-29

Слово редактора 26
Сделано в «Игромании» * Демоблок 27
Патчи * Темы DVD * Интересности 28

ВИДЕОМАНИЯ 30

Репортаж с Games Convention 2008 * Gears of War 2 Warhammer Online: Age of Reckoning * История студии Quantic Dream 30

ИЗ ПЕРВЫХ РУК 32-41

Deus Ex 3 32
Gears of War 2 38

R&S: В РАЗРАБОТКЕ 44-63

Рейтинговая система рубрики R&S 44
Prey 2 45
Plain Sight 46
ShellShock 2: Blood Trails 48
World of Zellians 50
Мародер 52
Batman: Arkham Asylum 54
Метро 2033 60
Left 4 Dead 62

В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ 64-67

Три новых игры с Украины: «Бельтион», «Сердце вечности», «Пираты XXI века» 64

R&S: ВЕРДИКТ 68-112

Мини-рецензии
Слово редактора * Cabela's Big Game Hunter 2009 68
Strong Bad's Cool Game for Attractive People. Episode 2: Strong Badia the Free Romance of the Three Kingdoms 11 69
The Naked Brothers Band: The Video Game * Prison Tycoon 4: Supermax Hell's Kitchen: The Video Game * Igor: The Game 70
Полные рецензии
Command & Conquer: Red Alert 3 72
Pure 78
Brothers in Arms: Hell's Highway 82
Dead Space 86
Multiwinia: Survival of the Flattest 90
Sid Meier's Civilization 4: Colonization 92
Sacred 2: Fallen Angel 96
Drakensang: The Dark Eye 98
Санитары подземелий 2: Охота за черным квадратом 102
FIFA 09 104
LEGO Batman: The Videogame 106
The Witcher: Enhanced Edition 108
Secrets Files 2: Puritas Cordis 110
MotorM4X: All Terrain Drivin' 112

ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ 114-116

Devil May Cry 4 * Galactic Civilizations 2: Twilight of the Arnor

Алфавитный список игр в номере

4D Boxing 268
Age of Conan: Hyborian Adventures 200
Aion: The Tower of Eternity 190
Alien Breed 14
Aliens: Colonial Marines 124
Alone in the Dark 118, 233
Aquaria 180
Arena Wars Reloaded 116
Armed Assault 2 30
Armed Assault Gold 116
Assassin's Creed 118, 120, 122
Batman: Arkham Asylum 15, 54, 116
Battlefield 172
Battlefield Heroes 24
Battlestations: Midway 234
Battlestations: Pacific 116
Bejeweled 202
Bionic Commando Rearmed 232, 233, 234
Bionic Commando 24
BioShock 23, 118, 120
Braid 24
Brothers in Arms: Hell's Highway 12, 82
Bully 180
Burnout Paradise 24
Cabela's Big Game Hunter 2009 68
Call of Duty 123
Call of Duty 2 .... 123, 126
Call of Duty 3 .... 12, 123
Call of Duty 4: Modern Warfare 25, 118, 120
Call of Duty: World at War 24, 123
Chronostorm: Сибирский рубеж 67
Civilization 126
Civilization 2 126
Clive Barker's Jericho 118, 126
Code of Honor 2: Conspiracy Island 232
Command & Conquer 3: Kane's Wrath 118
Command & Conquer 3: Tiberium Wars 172
Command & Conquer: Red Alert 314, 67, 72, 116, 123, 229
Command & Conquer: Renegade 23
Company of Heroes 20
Condemned 2: Bloodshot 21
Contra 128
Corner's Shiny 29
Counter-Strike 13, 178
Crysis 25, 67, 118
Crysis Warhead 14, 32, 33, 234, 235
Dark Age of Camelot 207
DC Universe Online 202
Dead Space 21, 86, 124
Death Track 122
Demigod 238, 239
Deus Ex 18, 32, 180
Deus Ex: Invisible War 33
Deus Ex 3 .... 32, 230
Devil May Cry 4 .... 25, 114, 118, 120, 235, 236
Diablo 3 20
DOOM 126, 178
DOOM 3 .... 124, 126
Dracula 3: The Path of the Dragon 114
Drakensang: The Dark Eye 98
Dune 2 .... 128, 226
Dungeon Master 128
Dungeon Siege 235, 238
Elite 129
Empire: Total War 24
Enemy Territory: Quake Wars 126
Euro Truck Simulator 232
Europa Universalis: Rome — Vae Victis 24
EverQuest 189
Evil Resistance 116
Eye of Beholder 128
F.E.A.R. 67, 126
F.E.A.R. 2: Project Origin 14, 24, 116
Fable 11
Fable 2 12
Fahrenheit 30
Fallout 3 16
Fallout 17, 172, 240
Far Cry (фильм) 24
Far Cry 2 116
Fate: Undiscovered Realms 233
FIFA 08 .... 118, 198
FIFA 09 104
FIM Speedway Grand Prix 3 116
Final Fantasy XII 66
Final Fantasy XIII 235
FlatOut: Ultimate Carnage 118, 233, 236
Florensia 208
Formula One 2009 123

Билайн®

живи на яркой стороне

Думаешь, мне нравится слушать металл?

Установи для каждого друга свою мелодию!

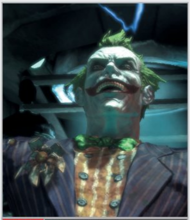
Услуга **«Привет»** — мелодия вместо гудков!

Подключи услугу **«Привет»** по номеру **05 50**.
Полный каталог мелодий и управление услугой –
07 70 и на **www.privet.beeline.ru**

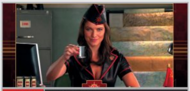
Исполнитель и название	Слова	Цена	Код
Инфинити «Где ты»	Где ты? Я бегу за тобою, разрываясь мечтою, растворяясь в ночи, не молчи, не молчи…	70,00	021696
Михайлов Стас «Все для тебя»	Все для тебя – рассветы и туманы, для тебя – моря и океаны, для тебя – цветочные поляны..	50,00	021169
BLUE AFFAIR и SASHA DITH «Я буду с тобой» (Original Radio Edit)	Я буду с тобой, ты будешь со мной, мы вместе пойдем гулять под луной..	50,00	024787
Из т/с «Спецназ» «Боби-боба» (Гога)	О-о-о-эби-кю-кю-кю-эби-бё-бё-бё-боби-боба!	50,00	025600
140 ударов в минуту «Я скучаю по тебе»	А я скучаю по тебе, жду тебя, моя малышка…	50,00	020783

Чтобы заказать мелодию, отправь ее код в SMS на номер **07 70**

ЗАО «Авант Мобайл», ООО «Мобилити», ООО «Ай Кей Мьюзик», ООО «Фабрика мобильного контента», ООО «Интерсолар Медиа Ченнел», ЗАО «ТЕМАФОН», ООО «Юнайтед Фан Трейдерс», ℗ СБА Продакшн, ЗАО «С.Б.А. Мьюзик Паблишинг», ЗАО «СПН Дигитал Медиа», © и ℗ «Си Ди Лэнд+»/CD Land Records, ℗ ООО «М2». Подробные условия предоставления услуги – www.beeline.ru. Цены указаны в рублях с учетом НДС. Оборудование сертифицировано. Услуги лицензированы. На правах рекламы.



54 СТРАНИЦА Batman: Arkham Asylum
Да это цирк какой-то!



72 СТРАНИЦА Red Alert 3
Ну, третий пошел

78 СТРАНИЦА Pure. *Скинул пацана — с квадроцикла на!*

GTR Evolution * Dracula 3: The Path of the Dragon ... 114
Mount & Blade * Даты выхода отечественных локализаций и проектов ... 116

ИГРА МЕСЯЦА 118-120

Итоги голосования за период с ноября 2007 по октябрь 2008 года ... 118
«Игромания» рекомендует ... 120

ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ: ИГРЫ 122-126

«Игромания» отвечает на любые ваши вопросы по играм ... 122

GAME OVER? 128-129

Во что играли 5, 10, 15 и 20 лет назад ... 128
Freelancer ... 129

ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ 130-160

Железные новости ... 130
Тесты
Full HD мониторы ... 132
Игровой ноутбук MSI GX620-014RU ... 140
Антикварная лавка
Жизнь и карьера Билла Гейтса. Часть 2 ... 142
Железные новинки
Самое свежее железо отечественного рынка ... 146
Цифровая жизнь
Последние новинки из мира цифровой техники ... 150
Новая линейка
Новая линейка от NeoDrive ... 152
Компьютер в сборке
Игровой компьютер Liquid Edition Meijin ... 154
Разумный компьютер
Разумный компьютер за разумные деньги ... 156
Горячая линия: железо
Железные ответы на «железные» вопросы ... 158

ПОЛЕЗНЫЙ СОФТ 162-164

Софтверный набор ... 162
Обзор видеоплееров ... 164

SPECIAL 166-180

Специальный репортаж
Still Not Alive. Что мешает нынешним образцам AI стать разумными? ... 166
Я бы в сталкеры пошел (фоторепортаж) ... 172
История жизни Джека Томпсона ... 178

ИГРОСТРОЙ 182-199

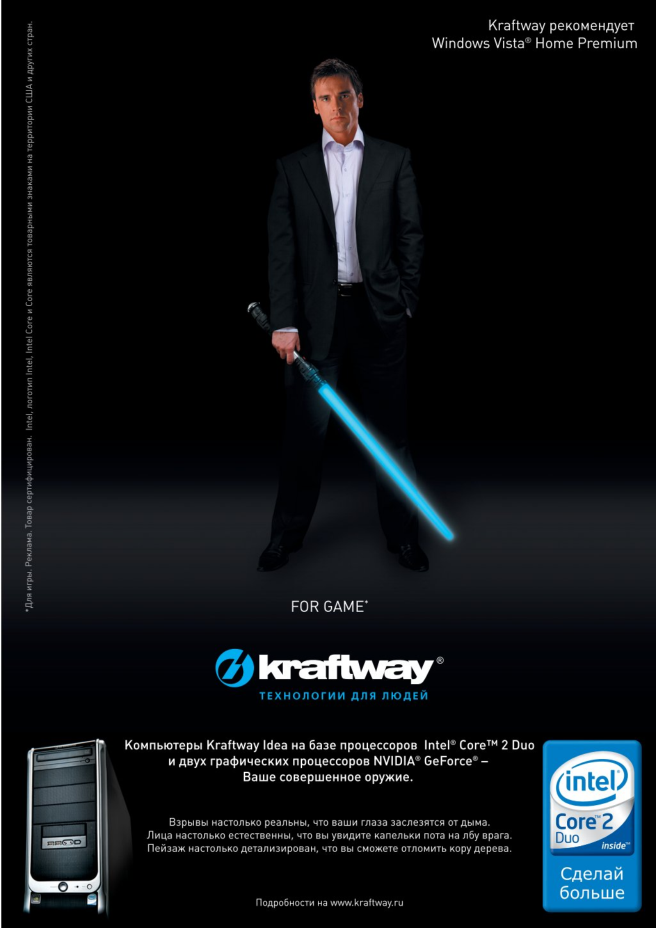
Вступительное слово и описания видеоуроков ... 182
Как создают MMORPG в NCsoft. Часть 2 ... 184
Форум разработчиков
Motion capture ... 192
Горячая линия: игрострой
Горячие ответы на любые игростроевские вопросы ... 196

ИГРА В ОНЛАЙНЕ 200-220

Новости онлайновых игр ... 200
Играем: Warhammer Online: Age of Reckoning ... 204
Играем: Florensia ... 208
Интернет. События и факты ... 210

Алфавитный список игр в номере

Freelancer ... 129
Galactic Civilizations 2: Twilight of the Arnor ... 114
Gears of War ... 30, 118, 234
Gears of War 2 ... 30, 38, 234
Ghostbusters ... 24
God of War ... 10
Gran Turismo 4 ... 123
Gran Turismo 5: Prologue ... 123
Granado Espada ... 208
Grand Theft Auto ... 16, 21, 180
Grand Theft Auto: Vice City ... 180
Grand Theft Auto 2 ... 123
Grand Theft Auto 4 ... 24, 123, 228, 180
GTR 2: FIA GT Racing Game ... 28
GTR Evolution ... 114, 123
Guild Wars ... 189, 202
Guild Wars 2 ... 191, 202
Guild Wars: Factions ... 116
Guild Wars: Nightfall ... 116
Guild Wars: Prophecies ... 116
Guitar Hero 3: Legends of Rock ... 118, 120
Half-Life 2 ... 28, 231
Half-Life 2: Episode One ... 126
Half-Life 2: Episode Two ... 118, 126
Halo Wars ... 25
Happy Tree Friends: False Alarm ... 233
Hardball 2 ... 238
Heavy Rain ... 30
Hell's Kitchen: The Video Game ... 70
Heroes of Might and Magic 3 ... 197
Heroes of Might and Magic 5 ... 118, 192
Hitman ... 18
Hunting Unlimited 2009 ... 233
Igor: The Game ... 70
Infinite Undiscovery ... 16
Iron Man ... 234
Just Cause 2 ... 116
Kane & Lynch: Dead Man ... 118
Katamari Damacy ... 240
King Arthur: Pendragon Chronicles ... 193
King's Bounty: Легенда о рыцаре ... 118, 120, 232
Lands of Lore: The Throne of Chaos ... 128
Last Half of Darkness: Beyond the Spirit's Eye ... 116
Left 4 Dead ... 23-24, 63
Legend: Hand of God ... 233
LEGO Batman: The Videogame ... 14, 106, 116
Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude ... 16
Lincity ... 124
LinCity ... 124
Lineage 2 ... 202
Littlest Pet Shop ... 116
Lost Planet: Extreme Condition ... 19
Mafia ... 228
Majesty. Золотое издание ... 116
Manhunt ... 16
Manhunt 2 ... 16, 180
Martian Gothic: Unification ... 124
Mass Effect ... 19, 65, 118, 120, 233
Max Payne ... 128
Max Payne 2: The Fall of Max Payne ... 128
MechWarrior ... 178
Medal of Honor: Airborne ... 126
Mercenaries 2: World in Flames ... 28, 33, 118, 234
Metal Gear Solid 4 ... 25
Metroid Prime ... 22
Mirror's Edge ... 15, 21, 24
MotorM4X: All Terrain Drivin' ... 112, 116
Mount & Blade ... 116
Mountain Bike Adrenaline Featuring Salomon ... 233
Multiwinia: Survival of the Flattest ... 90
MySims ... 116
Need for Speed ... 123
Need for Speed: Most Wanted ... 123
Need for Speed: ProStreet ... 118
Need for Speed: Undercover ... 16, 24, 30, 235
Need for Speed: Underground ... 123
NHL 09 ... 14, 116
Omicron: The Nomad Soul ... 30
Penumbra: Requiem ... 233
Perfect World ... 116
Phantasmagoria ... 16
Plain Sight ... 46
Plebian Evil ... 29
Portal ... 118
Prey 2 ... 45
Prince of Persia ... 24, 235
Prison Tycoon 4: Supermax ... 70
Private Dancer ... 192
Pro Evolution Soccer 2008 ... 118
Pro Evolution Soccer 2009 ... 116
Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy ... 122
Pure ... 24, 78, 227, 233
Quake ... 128
Quake 3 Arena ... 19
Quake 4 ... 126
Quantum of Solace: The Game ... 24
R2: Reign of Revolution ... 116
RACE 07 ... 123
Race Driver GRID ... 116, 118, 120, 123
Red Faction: Guerrilla ... 24
Redneck Rampage ... 178
Resident Evil ... 172, 178
Resident Evil 3 ... 124
rFactor ... 123
Rise of the Argonauts ... 65
Romance of the Three Kingdoms 11 ... 69, 233
Run Like Hell: Hunt or Be Hunted ... 124
S.T.A.L.K.E.R. ... 172, 234
S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо ... 28, 118, 120, 226, 233, 234, 235
Sacred 2: Fallen Angel ... 28, 96, 116
SBK 08 ... 116
Scourge of Armagon ... 128
Secrets Files 2: Puritas Cordis ... 110
Sensible World of Soccer ... 126
Shade ... 29
Shadow of the Bossus ... 29
ShellShock 2: Blood Trails ... 15, 24, 48, 116
Sid Meier's Civilization 4: Colonization ... 24, 92
Siege ... 235
Silent Hill: Homecoming ... 16, 24
Silent Hunter 4: Wolves of the Pacific ... 234
SimCity ... 124, 126
SiN ... 128
SiN Episodes: Emergence ... 128
Sonic the Hedgehog ... 180
Space Siege ... 118, 122
Spacewar! ... 126
Spore Cute & Creepy Parts Pack ... 12


Kraftway рекомендует
Windows Vista® Home Premium
FOR GAME*
kraftway®
ТЕХНОЛОГИИ ДЛЯ ЛЮДЕЙ
Компьютеры Kraftway Idea на базе процессоров Intel® Core™ 2 Duo
и двух графических процессоров NVIDIA® GeForce® –
Ваше совершенное оружие.
Взрывы настолько реальны, что ваши глаза заслезятся от дыма.
Лица настолько естественны, что вы увидите капельки пота на лбу врага.
Пейзаж настолько детализирован, что вы сможете отломить кору дерева.
Подробности на www.kraftway.ru
intel
Core 2
Duo
inside
Сделай больше
*Для игры. Реклама. Товар сертифицирован. Intel, логотип Intel, Intel Core и Core являются товарными знаками на территории США и других стран.

132 страница Тестирование Full HD мониторов

172 страница S.T.A.L.K.E.R. и страйкбол
Пришел лесник и всех разогнал

204 страница Warhammer Online
Орки просят порки

Трехмерные браузеры, которых не было 214
Микроблоги 216
Интересное в Сети 218

ВНЕ КОМПЬЮТЕРА 226-231

Новости внекомпьютерных игр 222
Magic: The Gathering. Национальные чемпионаты 224

ПОЧТА «ИГРОМАНИИ» 226-231

Шоу-программа «Старпом и Светлана» 226

КАЛЕНДАРЬ 229-230

Command & Conquer: Red Alert 3 229
Deus Ex 3 230

КОДЕКС 232-233

Стандартные коды 232
Читательские хинты и пасхалки 233

МОЗГОВОЙ ШТУРМ 234-236

Тест №11. Ноябрь 234
Сканворд №11. Ноябрь * Фотографическая память №11. Ноябрь
Подведение итогов за №9/2008 235

ТОЛЬКО НЕ МОЙ МОЗГ! 238

«Игромания» инспектирует, что на языке и что на уме
у Криса Тейлора (Gas Powered Games) 238

ТЕСТОМАНИЯ 240

Как вы любите разрушать города? 240

МЕГАПОСТЕР «ИГРОМАНИИ»

Pure
Gears of War 2

НАКЛЕЙКИ «ИГРОМАНИИ»

Gears of War 2
Multiwinia: Survival of the Flattest
Dead Space
Pure

РЕКЛАМА В «ИГРОМАНИИ»

Обложка:
Electronic Arts ....2-я обложка
Electronic Arts ....3-я обложка
Nokia....4-я обложка

В номере:
1С 51, 101, 113, 115, 179, 201, 209,219
Antec 145
ASUS....1
AverMedia....25
Beholder 137
Biostar 23
Cooler Master....149
CyberPower....143
DEPO Computers....153
EF....155
Electronic Arts 49, 111, 117, 125
Foxconn 141
GamePark....9
Innova 211
Kraftway 7
Microsoft 31, 107
MSI....81, 151
Netville....203
Palit....139
Panda Security....21
Procter and Gamble....37, 171
Razer....133
Ritmix 89
Samsung Pleomax 15, 17, 19
Soft Club....3, 42-43
Speed Link....135
TopDevice....147
Акелла....11, 13, 53, 85, 109, 121
Билайн 5, 47
Бука....159
КРИ....161
МТС....71
Новый диск 58-59, 94-95, 183
Руссобит-М....76-77, 119, 127, 165, 181, 221
СМАРТ....227
ТехноМир....213, 223, 225

Алфавитный список игр в номере

Spore 12, 28, 118, 120, 232, 233
Star Raiders 126
Star Wars Galaxies: An Empire Divided 20
Star Wars: Revenge of the Sith 22
Star Wars: The Clone Wars 22
Star Wars: The Force Unleashed 22, 122-123
StarCraft 2 18
Stargate Worlds 200, 202
Starlancer 129
Stranglehold 234
Street Fighter 4 24
Strong Bad's Cool Game for Attractive People. Episode 2: Strong Badia the Free 69
Stubbs the Zombie in Rebel without a Pulse 240
Super C 128
Super Contra 128
Super Mario Bros. 3 126
Supreme Commander 17, 238
Sword of the Stars: A Murder of Crows 24
System Shock 124
Tabula Rasa 190, 200
Team Fortress 2 ....118, 226
The Adventures of Owen: Owen's Olympic Adventure 10
The Chronicles of Spellborn 24, 202
The Godfather 2 24
The Incredible Hulk 233
The Legend of Kyrandia 128
The Lord of the Rings: Conquest 24
The Naked Brothers Band: Video Game 70
The Orange Box 23, 120
The Sims 178
The Sims 2 ....12, 234
The Sims 2: Apartment Life 233
The Sims 3 24
The Witcher 118, 120
The Witcher: Enhanced Edition 29, 108, 233
Tiberium 23
TimeSplitters 21
TOCA Race Driver 3 194
Tom Clancy's EndWar 24
Tom Clancy's HAWX 24
Tom Clancy's Splinter Cell 28
Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory 199
Tomb Raider 18
Tomb Raider: Anniversary 15
Tomb Raider: Underworld 24
Tony Hawk's Project 8 12
Too Human 122
Total Annihilation: The Core Contingency 238
Triple Play Baseball 238
Turok 122
Ultima Online 200, 202
Ultima Online: Stygian Abyss 202
Uncharted: Drake's Fortune 11, 19
Unreal Tournament 3 ....118, 126
Wages of SiN 128
Warcraft 13, 126
Warcraft 3 197
Warcraft 3: The Frozen Throne 19
Warhammer 40 000: Dawn of War — Soulstorm 118
Warhammer Online: Age of Reckoning 24, 30, 204
Wildlife Park 2: Marine World 233
Wing Commander 129
Wolfenstein 3D 226
WolfSD 29
World in Conflict 25
World of Warcraft 30, 182, 190, 197, 200, 202, 204
World of Warcraft: Wrath of the Lich King 24, 116
World of Zellians 50
WorldShift 233
Worms 14
Xenus 2: Белое золото 64, 234
Zork 126
Анабиоз: Сон разума 24, 64
Бельтион: Свод равновесия 64, 65
В тылу врага 3 64
Властелин Колец онлайн: Тени Ангмара 116, 202
Восточный фронт 123
Готика 66
Европа 3. Византия 116
Жизнь в огне: Код спасения 01 116
Звездные щенята 116
Зимний спорт 2008 116
Король Артур 116
Космические рейнджеры 2: Доминаторы. Перезагрузка 118
Мародер 52
Метро 2033 ....60, 64, 234
Модные штучки 116
Мор: Утопия 194
Морской охотник 24
Насекопы 236
Ночь в музее 116
Нэнси Дрю. Привидение замка Маллой 116
Пенумбра. Трилогия 116
Пенумбра 3: Реквием 116
Периметр 2: Новая земля 24
Перри Родан. Цена бессмертия 116
Пиратия онлайн 208
Пираты XXI века 64, 67
Полярный медвежонок 116
Предтечи 24, 64
Санитары подземелий 2: Охота за черным квадратом 102, 182
Секреты твоих кошмаров 116
Сердце вечности 64, 66
Сибирь. Эпизод 1 116
Сибирь. Эпизод 2 116
Сибирь. Эпизод 3 116
Тургор 118
Шерлок Холмс и секрет Ктулху. Золотое издание 116
Шерлок Холмс и тайна персидского ковра 116

Внекомпьютерные игры
Dungeons & Dragons 3.5 224
Dungeons & Dragons Roleplaying Game Starter Set 222
Magic Online 3 222
Magic: The Gathering 222, 224
Master 2 222
Mutant Chronicles 224
P1 King of the Trollhaunt Warrens 222
Tempest 222
Tomb 224
Warhammer 222
Warhammer RPG 224
Warhammer 40 000 222
World of Warcraft: Adventure Game 224
Битва за Черный предел 222
Осколки Алары 222
Сумерки 222

Jump in.

XBOX 360

СПЕЦИАЛЬНОЕ ПРЕДЛОЖЕНИЕ
только в сети магазинов GamePark

XBOX 360 Pro

10990.-
+1899.-
+1899.-
+999.-
~~15787.-~~

13990р.

Реклама

м. Тульская ТРК "Ереван Плаза" +7 (495) 542-55-89;
м. Киевская ТРЦ "Европейский" +7 (495) 228-08-67;
м. Багратионовская ТК "Горбушкин Двор" +7(495)737-49-38;
м. Новые Черемушки ТЦ "Черемушки" +7 (495) 661-45-56;
м. Багратионовская ТЦ "Горбушка" +7 (495) 145-66-38;
м. Академическая ТЦ "Рио" +7 (495) 980-49-57;
м. Теплый стан ТРЦ "Принц Плаза" +7 (495) 987-15-87

WWW.GAMEPARK.RU +7(495)221-27-22 +7(495)221-28-22 sales@gamepark.ru

GamePark
специализированные магазины игр

Ведущие рубрики: **Георгий Курган, Илья Янович, Станислав Ломакин** (новости киберспорта) ● Комиксы: **Сергей Христенко**

ИНДУСТРИЯ

Налог мне в блог!

УВЕЛИЧЕНИЕ ПРОЦЕНТНОЙ СТАВКИ ПО ЕСН ОТРАЗИТСЯ И НА ИГРАХ

1 октября Владимир Путин предложил повысить пенсии путем увеличения ставки единого социального налога. Сделано это было в рамках обсуждения концепции долгосрочного социально-экономического развития России до 2020 года. В результате средний размер трудовой пенсии должен вырасти в два раза уже к 2010 году.

Суть налога в том, что каждое предприятие делает ежемесячные отчисления из собственного фонда оплаты труда (ФОТ). Эти деньги идут на пенсионное, медицинское и социальное страхование. Сейчас он составляет 26% процентов, но предполагается, что к 2010 году будет заменен страховыми платежами, которые суммарно будут составлять 34% от ФОТ.

Эта реформа, естественно, отразится на экономике всей страны. Больше всего пострадают предприятия средней величины: малый бизнес надежно защищен различными рода льготами, а большие компании способны потянуть и такое бремя. Как это связано с играми? Очень просто — большинство российских компаний-издателей как раз относятся к злополучному среднему бизнесу. Чтобы выяснить, какими последствиями это может обернуться для отечественной игровой индустрии, мы связались с руководством нескольких из них и спросили, изменится ли стратегия их компаний в связи с этой реформой.

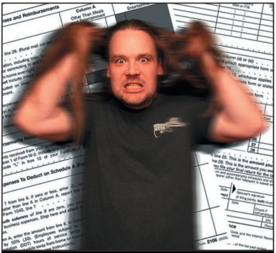
«Наши планы никак не изменятся. Проблемы нужно решать по мере их поступления, а на данный момент актуальность их не столь высока. В любом случае информацией мы обладаем, и значит — подготовлены», — так прокомментировал наш вопрос Дмитрий Архипов, вице-президент «**Акеллы**».

«Ничего хорошего не будет, так как эффективная ставка по зарплатному налогу превысит 51%. Будем выносить производство в другие страны», — Сергей Орловский, президент **Nival Interactive** (цитата с **Dtf.ru**).

«Планы […] пока никак не менялись. Однако факт того, что этот налог будет пересмотрен, вызвал некоторую озабоченность в рядах топ-менеджмента компании. На данном этапе сложно определить необходимые корректировки в стратегии компании, так как текст изменений ЕСН, который сейчас доступен, оставляет много вопросов. Но не исключено, что конкурентоспособность проектов русской разработки по отношению к западным разработчикам станет ниже, так как основная расходная статья компаний-разработчиков — это зарплатный фонд», — Александр Михайлов, генеральный директор компании «**Бука**».

«Говорить о панике бессмысленно […] до момента, пока детали [реформы] в комплексе не будут ясны», — Дмитрий Бурковский, руководитель отдела разработки и продюсирования игр компании «**Новый диск**».

Как видите, руководители компаний по большей части реагируют спокойно. Восхищаемся их хладнокровием — в комментариях на непрофильных ресурсах (например, ресурсах, посвященным исключительно вопросам экономики) атмосфера царит крайне мрачная.



Отдельные паникеры от отечественной игровой индустрии уже возобновили плач про «индустрию во мгле».

СКАНДАЛЫ

Кто придумал бога?

GOD OF WAR ОБВИНЯЮТ В ПЛАГИАТЕ

На Дэвида Джаффи, создателя **God of War**, и **Sony Computer Entertainment America** подали в суд за то, что те якобы использовали чужие наработки при создании своей знаменитой слэшер-серии о боге войны. В качестве истцов выступают Джонатан Биссун-Дет и Дженнифер Бэррет-Херзог: первый написал книгу о вымышленном воине в антураже мифов Древней Греции, вторая же нарисовала карту, иллюстрирующую мир вселенной. Работа называется **The Adventures of Owen: Owen's Olympic Adventure** (название, кстати, больше похоже на очередную историю про похождения Астерикса и Обеликса), и, по словам стороны обвинения, они демонстрировали свои материалы представителям Sony за три года до того, как первый God of War лег на прилавки. Чем именно знаменитая игра похожа на книгу? По заявлениям истцов, похожа всем: сюжетом, персонажами, их взаимоотношениями и даже целыми диалогами.

Ни Джаффи, ни Sony не признают никакой вины. Более того, они даже попросили компенсировать им все юридические расходы, которые необходимо затратить на собственную защиту в суде.

Не сегодня-завтра Sony стоит ожидать иск от пантеона богов Олимпа — за использование их образов в God of War без разрешения.

Ранее на страницах «Меридиана» мы уже сообщали о богатом коллекционном издании **Fable 2**. Теперь, увы, придется закатать губу: из-за проблем с поставщиками коллекционка лишилась карты, фигурки, части материалов с бонусного DVD и специальной коробки. В полном виде останутся лишь внутриигровые добавки.

СКАНДАЛЫ

СТУЧАТЬ или перестукиваться?

MICROSOFT УВОЛИЛИ СОТРУДНИКА, РАСКРЫВШЕГО ИНФОРМАЦИЮ О БРАКЕ XBOX 360

В прошлом номере мы писали, что один из сотрудников **Microsoft** раскрыл всю правду о количестве бракованных Xbox 360. Якобы некачественным был куда как больший процент приставок, чем многие предполагали, и сама компания прекрасно осознавала проблему, но ничего с ней делать не стала.

Эту информацию опубликовал в своей статье журналист Дин Такахаси, а спустя несколько недель «стукача» (зовут его, кстати, Роберт Делавер) уволили. Причем увольнением дело, скорее всего, не ограничится: по некоторым данным, Microsoft уже готовится подать на него в суд. Сам же Роберт не унывает и о содеянном не сожалеет. «*Они хотят взять меня за жабры? Так пусть попробуют, я принимаю вызов!*»

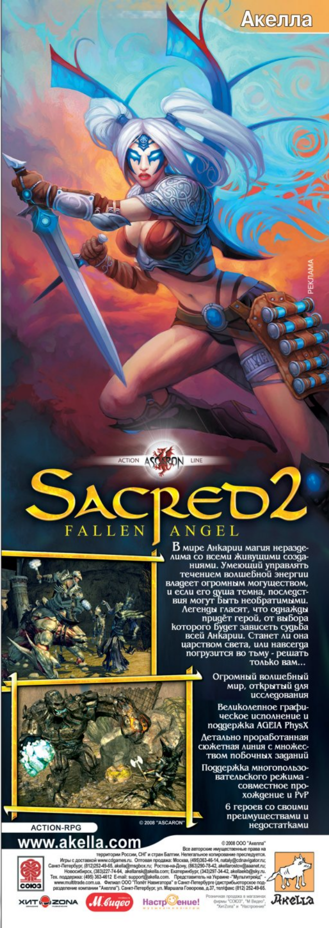
ИГРОВОЕ КИНО

Не Индиана Джонс

ПЕРВЫЕ ПОДРОБНОСТИ ФИЛЬМА ПО UNCHARTED

Uncharted: Drake's Fortune, одну из лучших игр прошлого года для PS3, собираются экранизировать. Сюжет по сравнению с оригиналом немного изменится: меньше внимания будет уделено непосредственно острову, где происходили основные события Uncharted, и больше — тому, что предшествовало виртуальным приключениям героев игры. При этом главный герой, Натан Дрейк, растеряет остатки сходства с Индианой Джонсом. Мол, старина Инди всегда поступает правильно, а Дрейк будет действовать по ситуации.

Эй, Джонс! Тебе давно пора на пенсию, понял?!



Первое дополнение к **Spore** поступит в продажу уже 18 ноября по цене $19,99. Называться оно будет **Spore Cute & Creepy Parts Pack**. Других подробностей не сообщили, но, судя по названию, это будет некий аналог **Stuff Packs** к **The Sims 2**, только вместо новых кофеварок и диванов будут рога и копыта для существ.

ИНДУСТРИЯ

Никто не ждал испанской инквизиции?

НОВЫЕ РЕЦЕПТЫ БОРЬБЫ С ПИРАТСТВОМ ОТ ВЕДУЩИХ ИЗДАТЕЛЕЙ

Без показательных крестовых походов против пиратов сейчас не обходится практически ни одна наша новостная подборка. Такие акции в последнее время происходят регулярно, но пока они все еще похожи на страшилки для малолетних покупателей нелегального софта.

В этот раз отличилась **Activision**: компания закончила, наконец, судебные процессы аж с шестью американскими флибустьерами. Дела длились еще с прошлого года. Пройдемся по расстрельному списку. Шона Гуса обвинили в нелегальном распространении **Call of Duty 3** в версиях для Wii и Xbox 360, за что ему пришлось выплатить $100 тыс. компенсации. Еще по сто тысяч придется скинуться Джорджу Лафлину и Кеннету Мэддену. Крис Химан (его еще и на копировании **Tony Hawk's Project 8** поймали) расстался с суммой в $25 тыс., а больше всех повезло Мэриан Лич: всего тысяча долларов штрафа. Вердикт, вынесенный некому Джеймсу Стрикленду, пока не обнародован.

Пока одни судятся, другие ограничиваются лишь угрозами. Так, пять британских издателей направили 25 тысячам потенциальных распространителей их игр (речь о пользователях пиринговых сетей) предупреждение: мол, или выплатите компенсацию по-хорошему, или мы потащим вас в суд. Юридическая фирма, представляющая интересы этих компаний, поделилась мнением, что устрашение — лучшая тактика в данном случае. И пока одни разработчики призывают бороться с пиратством при помощи расширенной поддержки игр и дополнительного контента (см. репортаж про билль о правах PC-игроков в прошлом номере «Игромании»), большинство издателей придерживается старых добрых драконовских мер.

Некоторые издатели считают, что биться с пиратством надо, начиная с самих недобросовестных пользователей; другие советуют зрить в корень.

ГЕРОЙ МЕСЯЦА

Моя полиция МЕНЯ БЕРЕЖЕТ

БРИТАНСКАЯ ПОЛИЦИЯ ДВАЖДЫ ПРОЗЕВАЛА КРАЖУ ГРУЗОВИКА С BROTHERS IN ARMS: HELL'S HIGHWAY

В конце сентября в британском городе Нортгемптоне некий злоумышленник без особых проблем угнал грузовик с 16 тыс. копий шутера **Brothers in Arms: Hell's Highway**, причем нужны ему были именно игры, а не машина. Водитель в это время отдыхал (судя по всему, дремал за чашкой чая в кафе неподалеку).

Полиция быстро отследила автомобиль и отправила его штрафстоянку... но оттуда грузовик снова угнали. Ограждение стоянки при этом снесли на ходу. Блюстители порядка не успели даже снять отпечатки и пробы ДНК. Представитель полиции заявил прессе, что снова выследить грузовик им не удалось, так что они решили отследить попытки сбыта дисков, вплоть до мониторинга аукционов **eBay**. Несколько арестов по подозрению в причастности к этому преступлению уже произведено.

В этот раз наш герой месяца — собирательный образ британского полицейского, который дважды проворонил кражу грузовика.

ИНДУСТРИЯ

Я исправлюсь!

ПИТЕР МОЛИНЬЕ ПРИЗНАЛСЯ, ЧТО НЕПРАВИЛЬНО ДЕЛАЛ ИГРЫ

Питер Молиньё — человек необыкновенный. Когда у него хорошее настроение, он расхваливает свой **Fable 2** на все лады, без зазрения совести оценивая игру на 9 баллов из 10. Когда плохое — начинает рассуждать о том, что в этом же самом Fable можно было сделать все иначе и, вообще, насколько не удались в игре отдельные вещи. Теперь же Питер решил, кажется, поглубже разобраться в проблемах своих игр, признав в итоге, что до сего момента делал свою работу не так, как нужно бы: *«По-моему, раньше я абсолютно неправильно оценивал, что именно и в каких количествах должно быть в успешной игре. Я как повар, который со временем понимает, что в блюдо нужно добавить щепотку этого, щепотку того... Но теперь я понял, что важно не то, сколько оригинальных идей есть в игре, а то, как они между собой взаимодействуют»*.

Питер в своей самокритике во многом прав, но, положа руку на сердце, если бы все делали игры так же «неправильно», как он...

Electronic Arts подписала соглашение с Заком Снайдером (режиссером **«300 спартанцев»**), согласно которому Зак будет участвовать в разработке как минимум трех новых игр компании. Скорее всего, ему будет отведена роль консультанта. В свое время аналогичный контракт был заключен со Спилбергом.

КИБЕРСПОРТ

Русские начинают с ЧЕМПИОНОВ

ПОСЛЕДНИЕ НОВОСТИ ПЕРЕД ОЛИМПИЙСКИМИ КИБЕРИГРАМИ WCG 2008

В одну группу с действующими чемпионами мира по **Counter-Strike 1.6** — французами **Emulate**, ныне зовущими себя **Esport-EU**, — попала наша команда **Pytb** (читается как «путь»). Там же Pytb предстоит встретиться с крепким испанским коллективом **x6tence**, а также чемпионами Азербайджана, Австрии и Швейцарии. Для тех, кто не в курсе, Pytb — это, как и в прошлом году, сборная солянка из нескольких команд, в нее входят **Lex**, **ROMJkE**, **Flatra**, **Edik**, **Hooch**. Смешение обусловлено тем, что добрая половина **Virtus.pro**, сильнейшей команды России, состоит из граждан Украины. Интересно также, что Hooch обычно выступает за украинцев **Amazing Gaming**.

Возвращаясь к CS-группам на WCG, отметим, что в группе C за две путевки во второй раунд, помимо прочих, будут бороться поляки **MYM**, корейцы **eSTRO** и бразильцы **MiBR**.

Нашим игрокам в **Warcraft** повезло лишь отчасти: если **Quai** не получил в своей группе достаточно сильных конкурентов, то против **Sting**'а будут играть украинец **Ghost**, финский андед **Elfittaja** и не нуждающийся в представлении **ToD**. В свою очередь, **Хулиган**, играющий в группе C, вполне может пройти дальше за счет своего опыта, если кто и станет ему помехой, то разве что чемпион США.

Напоследок пара сюрпризов от организаторов. Во-первых, среди турнирных карт **Counter-Strike 1.6** все-таки оказалась **de_tuscan**, любимая далеко не всеми игроками. Во-вторых, турнирные компьютеры WCG 2008 будут оснащены 20-дюймовыми мониторами Samsung SyncMaster T200. Проблема здесь в том, что большинство игроков будут чувствовать себя неуютно с такими огромными экранами, ведь стандартом, как правило, являются «семнашки».

WCG 2008 пройдет с 5 по 9 ноября в Кельне, Германия, о результатах читайте в ближайших номерах журнала.

Английская студия **Team17** (авторы серии **Worms**) работают над римейком другой своей некогда популярной игры — аркады **Alien Breed** (на скриншоте); оригинал вышел в 1991 году. Выпуск «переосмысленной» версии планируется уже на 2009 год, других подробностей пока нет.

ИНДУСТРИЯ

Давай дружить!

«1С» ПОДПИСЫВАЕТ СОГЛАШЕНИЯ СО ВСЕМИ ПОДРЯД

В начале сентября «**1С**» объявила, что будет сотрудничать с **Microsoft** на правах издателя игр для Xbox 360. Для нас это означает, что «1С» получает право предлагать на рассмотрение концепты новых игр от своих внутренних студий, будет самостоятельно продавать консоли, а также, возможно, займется локализацией игр для Xbox 360.

По этому случаю была собрана пресс-конференция, на которой, однако, не сказали ничего такого, о чем бы не упоминалось в официальном анонсе. Остался без ответа и очень важный вопрос — станут ли игры для Xbox 360 дешевле. В «1С» заявили, что еще не готовы дать окончательный ответ.

Но на этом громкие сделки не закончились. Позже, во второй половине сентября, было объявлено, что «1С» также займется дистрибьюцией игр **Electronic Arts**. Причем не всех — некоторые из них, как и раньше, будет распространять компания «**Софт Клаб**». При этом российское подразделение EA будет по-прежнему заниматься локализацией и информационной поддержкой продуктов. Первое, что сделают в «1С» в рамках нового соглашения, — наладят выпуск jewel-изданий наиболее громких проектов (раньше в «экономичном» издании появлялись далеко не все игры EA и далеко не сразу). Первыми в этой линейке станут **Crysis Warhead**, **Red Alert 3** и **NHL 09**.

Но и это еще не все! Уже в октябре появилась новость, что «1С» станут распространять продукцию и от **Warner Bros. Interactive Entertainment**, причем как для PC, так и для консолей. А это как минимум **LEGO Batman** и **F.E.A.R. 2: Project Origin**.

ИНТЕРЕСНОСТИ

It's OK to be gay!

ИГРОВЫЕ КОМПАНИИ ПОЛУЧИЛИ НАГРАДЫ ЗА... ЛОЯЛЬНОЕ ОТНОШЕНИЕ К СЕКС-МЕНЬШИНСТВАМ

Американская организация **Human Rights Campaign**, защищающая права сексуальных меньшинств, ежегодно проводит исследование, в котором выясняет, насколько лояльно крупнейшие американские компании относятся к гомосексуалистам (а также лесбиянкам, бисексуалам и транссексуалам). Называется эта программа **Corporate Equality Index**, то есть индекс корпоративного равенства.

Так вот, в этом году высшие баллы в этом рейтинге получили сразу несколько игровых компаний, а именно **Electronic Arts**, **Microsoft** и **GameStop**, крупнейшая в мире розничная сеть по продаже приставок и игр. Это значит, что там секс-меньшинства работают наравне с гетеросексуальными сотрудниками и не испытывают никакого притеснения. Испытывают ли притеснения все остальные — не уточняется.

+100 К КАРМЕ

MICROSOFT НАГРАДИЛИ ЗА ЛОЯЛЬНОЕ ОТНОШЕНИЕ К ГОМОСЕКСУАЛИСТАМ.

Увидеть Лару и умереть

ЛАРУ КРОФТ ТЕПЕРЬ ЗОВУТ ЭЛИСОН КЭРРОЛЛ

19 сентября в Москве прошел **Eidos Summit**, на котором британский издатель показывал свои последние достижения. Помимо таких игр, как **ShellShock 2**, **Batman: Arkham Asylum** (о них вы можете прочитать уже в этом номере) и еще одного проекта, о котором мы пока говорить не в праве, Eidos привезли **Tomb Raider: Underworld** и, что самое главное, Элисон Кэрролл, девушку, которая стала новым лицом Лары Крофт. Пользуясь случаем, мы взяли у Элисон (а заодно и у продюсера игры Адама Филиппса) интервью.

[Игромания]: Лара, по сути, не персонаж, а образ. Характер ей начали создавать только в Legend (она стала демонстрировать жалость к животным, погибшим ученым). Что еще планируется сделать в этом направлении?

[Адам Филиппс]: Да, сейчас мы действительно делаем акцент на раскрытии характера Лары. Раньше она просто занималась исследованиями, и о том, кто она на самом деле, было почти ничего не известно. Сейчас мы стараемся это изменить. Не могу точно сказать, что именно мы сделаем, но нам очень хочется сделать ее более человечной. Игроки любят Лару ничуть не меньше, чем саму игру, нужно это как-то обыграть.

[Игромания]: Долгих двенадцать лет Лара не проявляла никакого интереса к противоположному полу. Что с ней не так?

[Адам Филиппс]: Отличный вопрос! Да все с ней нормально, но она девушка занятая, охотится за сокровищами, путешествует, у нее просто нет времени на романтику. В фильмах, конечно, было по-другому, но в играх мы пока не планируем ничего такого.

[Игромания]: А что случилось с предыдущей моделью Лары, Каримой Адебибе?

[Адам Филиппс]: Ну, как и все модели до нее, она решила двигаться дальше. Насколько я знаю, Карима собирается работать на телевидении и в киноиндустрии. Я сам с ней пока не общался на этот счет, но уверен, своей жизнью она вполне довольна.

(входит Элисон)

[Игромания]: О, Элисон. Как вам ваша роль? Нравится быть новой Ларой Крофт?

[Элисон Кэрролл]: Ой, очень здорово! Мне предстоит освоить массу новых навыков: подводное плавание, стрельбу и даже археологию! Впрочем, подводному плаванию меня уже учат: такой краткий двадцатиминутный курс. Мне пришлось погрузиться на дно бассейна, причем безо всякого снаряжения, как и в игре. Со мной были два парня: один привязал меня к дну, а другой подавал кислород из акваланга (такой, знаете, с двумя трубками — одна для него, другая для меня). И вот в самый ответственный момент у него отказывает одна из трубок! А я-то привязана к дну бассейна, куда мне деваться? Пришлось звать на помощь второго аквалангиста.

[Игромания]: Мы слышали, что вам всегда хотелось стать героиней боевиков. Ну и как, сбылась мечта?

[Элисон Кэрролл]: Не просто героиней, а такой, чтобы я могла самостоятельно делать все трюки! Чем я и занимаюсь — альпинизм, акробатика, гимнастика, то есть все, что делает Лара. Так что да, мечта сбылась!

[Игромания]: А вы сами-то игры любите?

[Элисон Кэрролл]: Люблю! Вот в **Tomb Raider: Anniversary** как раз играла! У меня у самой дома Wii, зато у брата есть и PS3, и все такое прочее, так что иногда играем с ним вместе.

«Игромания» благодарит компанию «Новый диск» за помощь в организации интервью.

В жизни Элисон мало похожа на Лару, но во время фотосессий она буквально преображается.

PLEOMAX
a sensible bit of SAMSUNG

Максимум комфорта

Товар сертифицирован. Реклама.

www.samsungpleomax.com
SAMSUNG C&T
SAMSUNG

Джон Дойл, продюсер грядущей **Need for Speed: Undercover**, заявил, что в этом году **EA Black Box** не будет выпускать демоверсию игры. Мол, разработчики хотят сосредоточиться на конечном продукте и такая вот промежуточная работа очень отвлекает. Раньше EA всегда удавалось выпускать демки NFS.

ИНДУСТРИЯ

Все равно не догонишь!

ПРОДАЖИ XBOX 360 ВЫРОСЛИ, PS3 ОПЯТЬ ОТСТАЕТ

О понижении цен на Xbox 360 (и запуске версии с новым винчестером по старой цене) было известно уже давно, а теперь для **Microsoft** настало время пожинать плоды. Если коротко, то консоль действительно сделала мощный рывок.

В Великобритании, по данным агентства **Chart-Track**, продажи Xbox 360 выросли на 32%, причем рост связывают непосредственно с понижением ценника. За счет того, что люди отдали в магазине предпочтение именно приставке Microsoft, продажи PlayStation 3, наоборот, упали — на 8%.

Но удивительнее всего наблюдать победу Xbox 360 в Японии. Там за отчетную неделю, по состоянию на 14 сентября, было продано 28 681 консолей Microsoft. Для сравнения: Wii, которая обычно рвет всех и вся, разошлась тиражом в 27 057 экземпляров. У PS3 и вовсе результат в 8050 приставок. Тут, конечно, большая заслуга jRPG **Infinite Undiscovery** (не говоря уже о том, что Wii в Японии и так стоит чуть ли не в каждом втором доме и спад продаж ни о чем не говорит), так что будем следить, как показатели поведут себя после спада ажиотажа вокруг этой игры.

Еще недавно считалось, что, если Microsoft не сделает что-то прямо сейчас, PS3 окончательно догонит и перегонит ее по продажам (а кое-где уже перегоняла). Ну вот, Microsoft что-то сделали.

ИНДУСТРИЯ

Не прошло и года!

MANHUNT 2 ВСЕ-ТАКИ ПОЯВИТСЯ В ВЕЛИКОБРИТАНИИ

Как вы, должно быть, помните, летом 2007 года разгорелся громкий скандал, когда организация **BBFC**, ответственная за выставление рейтингов фильмам и компьютерным играм в Великобритании, отказалась выставлять оценку **Manhunt 2**. Все это время игра на территории Соединенного Королевства не продавалась, и **Rockstar**, естественно, так оставить этого не могли. Какие там продажи — для компании это стало чуть ли не делом принципа. Они подали апелляцию, в феврале нынешнего года ее приняли к рассмотрению, удовлетворили, и вот теперь игра все-таки появится на британских прилавках.

А вот и я! Трепещите, цензоры!

СКАНДАЛЫ

Континент невинности

В АВСТРАЛИИ ЗАПРЕТИЛИ SILENT HILL: HOMECOMING

Особенность рейтинговой системы Австралии в том, что там в принципе отсутствует возрастная категория «18+». Поэтому все игры, которые не вписываются в рамки «15+», либо не выходят вовсе, либо выходят в урезанном виде. Причем касается это только игр — аналогичных проблем с кинофильмами не возникает. Уж сколько копий было сломано в обсуждении этого вопроса, но правительство Австралии все равно стоит на своем.

В разное время под нож попадали игры почти всех жанров: от древней **Phantasmagoria** (за жестокость и сцены сексуального характера), **Manhunt** (понятно за что) и всей серии **GTA**, начиная с третьей части, до **Fallout 3** (за упоминание наркотиков; в конечном итоге разработчики вынуждены были убрать их из игры вовсе) и даже достаточно невинной **Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude**. Последним пополнением в этом списке стал **Silent Hill: Homecoming**. Причина отмены стандартна — сцены насилия (пятна крови, жестокость, частичное расчленение тел).

Interplay ожила и даже перезапустила свой сайт. Впрочем, интересной информации там мало. Зато сообщается, что к команде **Project V13** (Fallout MMORPG) присоединился Крис Тейлор, дизайнер первого **Fallout** (не путать с создателем **Supreme Commander**).

СРОЧНО В НОМЕР

Готовь сани летом

ПО СЛУХАМ, SONY УЖЕ ГОТОВИТ PLAYSTATION 4

Несмотря на то что текущее поколение консолей еще живет и здравствует, слухи о «некстнекстгене» появляются все чаще. Недавно в Сеть просочились примерные спецификации PlayStation 4, которые **Sony** якобы рассылала разработчикам, чтобы они примерно знали, чего им ждать. Судя по всему, технологического прорыва в этот раз ждать не стоит: новая консоль будет использовать все тот же процессор CELL, а общая ее мощность по сравнению с PS3 вырастет всего в два раза. Кроме того, PS4, скорее всего, получит контроллеры, подобные тем, что есть у Wii. Выход консоли, если верить все тем же слухам, намечен на 2011 год (чтобы обогнать **Microsoft** еще на старте), что несколько расходится с более ранним заявлением Sony о десятилетнем жизненном цикле PS3.

Не исключено, что через полгода-год Microsoft анонсирует свою новую консоль и гонка вооружений начнется по новой.

ИНДУСТРИЯ

Великая депрессия 2

МИРОВОЙ ФИНАНСОВЫЙ КРИЗИС КОСНУЛСЯ И ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ

На планете бушует экономический кризис. Фондовые рынки сыплются один за другим, разоряются крупнейшие банки, кредиты стремительно дорожают. Реальный сектор экономики и, в частности, игровую индустрию это до определенного времени мало касалось, наоборот, были даже заявления, что игры сейчас выполняют ту же роль, которую играло кино в эпоху Великой депрессии (когда уровень безработицы в США просто зашкаливал).

Увы, на деле все не так радужно. Ни дня не проходит без новости о том, что акции очередного издательства рухнули в цене. Ценные бумаги **Activision Blizzard** упали на 13,8%, до $14,12 за акцию. **Take-Two Interactive** — на 4,52%, до $15,43 (а ведь совсем недавно **EA** предлагала по $25 за акцию!). **THQ** потеряли 7%, теперь стоимость их акций составляет $11,48.

Все это не так страшно (сейчас акции подешевели, потом опять подорожают), гораздо хуже то, что из-за банковского кризиса усложнится доступ компаний к заемным средствам, а это замедлит их развитие и затормозит новые проекты.

PLEOMAX
a sensible bit of SAMSUNG

Максимум звука

Товар сертифицирован. Реклама.

www.samsungpleomax.com
SAMSUNG C&T
SAMSUNG

Eidos Interactive открыла новое подразделение, на этот раз в Шанхае. Пока студия будет заниматься разного рода черной работой — готовить графические материалы (концепт-арты, отдельные элементы дизайна) для остальных подразделений.

СКАНДАЛЫ

Все на баррикады

СТРАСТИ ВОКРУГ СИСТЕМЫ ЗАЩИТЫ SPORE НАКАЛЯЮТСЯ

В прошлом номере мы уже писали о скандале вокруг системы защиты **Spore**. Игра защищена с помощью **SecuROM**, из-за чего установить ее можно было не более трех раз. Причем сам пользователь мог об этом даже не подозревать — никаких предупреждений об ограничении при установке не появлялось, сам драйвер защиты устанавливался скрытно. Покупатели интернет-магазина **Amazon.com** подняли шум, скандал быстро разросся, и **Electronic Arts** пришлось как-то реагировать. Сначала звучали одни лишь угрозы: когда количество тем на форуме EA, поднимающих проблемный вопрос, возросло до неприличия, модератор потребовал прекратить безобразие под угрозой бана (позднее объявился продюсер игры и заявил, что обсуждать-то тему можно, но в строго определенном для этого разделе, а не где попало). Потом EA пошла на уступки, и в конце концов количество активаций было увеличено до пяти раз.

Но народный гнев это не остановило: некая Мелисса Томас из Калифорнии подала на компанию в суд. Причем не за ограниченное количество активаций, а как раз за то, что система защиты установилась на компьютер истицы без ее ведома.

Если так пойдет и дальше, то и до вооруженного конфликта недалеко.

ИНДУСТРИЯ

А ты возьмешь мою фамилию?

SCI ПЕРЕИМЕНОВЫВАЕТСЯ В EIDOS

Издательство **SCi** официально заявило о своем переименовании в **Eidos**. Причем сама Edios уже является собственностью SCi, но там, видимо, решили, что дальновиднее будет сменить название на более известное и популярное.

Анонс прозвучал в рамках отчета компании за минувшие 12 месяцев. Убытки Eidos, кстати, составили 99,1 млн фунтов стерлингов (в семь с половиной раз больше, чем за прошлый отчетный период!), из-за чего они не так давно сократили часть персонала и решили сосредоточиться только на самых перспективных и громких брендах. Речь, конечно, о **Tomb Raider**, **Hitman** и **Deux Ex**.

Слухи о Thief 4 ходят еще с начала года. Интересно, эта серия попадает под «самые громкие бренды»?

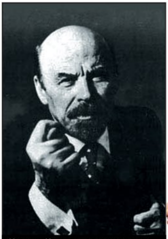
ИНДУСТРИЯ

Прощай, оружие!

ELECTRONIC ARTS ОКОНЧАТЕЛЬНО ОТКАЗАЛИСЬ ОТ ПОКУПКИ TAKE-TWO

Сколько было публикаций! Сколько споров было на форумах! Какие только предположения не выдвигали аналитики! И все впустую: **Electronic Arts** официально отказалась от покупки **Take-Two**, заявив буквально следующее: «*Взвесив все «за» и «против»... мы решили, что следует отозвать наше предложение. Мы полностью прекращаем дальнейшее обсуждение этого вопроса*».

Комментарии дал и Штраусс Зельник, председатель совета директоров Take-Two: «*Мы по-прежнему готовы разговаривать на тему дальнейшего развития Take-Two в тандеме с другими компаниями... Мы гордимся тем, чего достигли за минувшие полтора года, и уверены, что в наших силах сделать компанию еще более привлекательной для акционеров*».


На месте Ильича, конечно же, должен быть Штраусс Зельник.

ПОДРОБНОСТИ

Плюс один!

В STARCRAFT 2 РАНО ИЛИ ПОЗДНО БУДЕТ ЧЕТВЕРТАЯ РАСА

Фрэнк Пирс, один из основателей **Blizzard**, признался, что они, в принципе, не против появления четвертой расы в **StarCraft 2**. Как заявил Пирс, сделать это с самого начала помешали ограниченные временные ресурсы (как будто Blizzard когда-то обременяла себя подобными мелочами). «*Однако я абсолютно уверен, что это вопрос легко решается с помощью дополнения*, — добавил он. — *Мы в Blizzard обсуждали эту возможность, но все хорошенько взвесив, пришли к выводу, что новую расу стоит отложить на будущее. Мы решили сосредоточиться на трех расах, четвертую мы сейчас просто не потянем*».

Конечно, разговоры о дизайне новой расы еще вести рано, но вот это, как по-нашему, очень неплохой вариант.

Продюсер Ави Арад («**Каратель**», «**Человек-паук 3**») приобрел права на экранизацию еще одной игры — **Mass Effect** (до этого он уже наложил руки на **Uncharted** и **Lost Planet**). Сейчас Ави подбирает сценаристов, режиссера и студию.

КИБЕРСПОРТ

Париж, я люблю тебя

ТУРНИР ESWC ВОЗВРАЩАЕТСЯ ВО ФРАНЦИЮ

Уровень организации последнего **ESWC**, прошедшего этим летом в Сан-Хосе, США, в очередной раз убедил весь киберспортивный мир, что за океаном комом выходит практически каждый второй турнир, и уж тем более чемпионат мира. Сделав соответствующие выводы, организаторы **Esport World Cup** приняли решение вернуть турнир обратно в Старый Свет, а именно — в Париж. Заодно поменялась дата проведения — теперь это 26-28 июня.

Турниры серии Masters, в отличие от экспериментов с местом дислокации, многим пришлись по душе, так что теперь они будут проводиться чаще. Турнир **ESWC Masters of Athens** пройдет 17-18 октября в Греции и будет включать в себя только дуэльные дисциплины — **Quake 3 Arena** и **Warcraft 3: The Frozen Throne**. Из близких нашему сердцу мастеров в Афины поедут **Cooller**, **Jibo**, **Cypher** и варкрафтер **HoT**.

«Как мы могли променять такую красоту на Сан-Хосе?!» — недоумевают организаторы ESWC.

ИНДУСТРИЯ

Точки над i

В СЛЕДУЮЩЕМ ГОДУ NINTENDO ВЫПУСТИТ DSI

2 октября Nintendo сделала, наверное, самый важный свой анонс за последний год: объявила о том, что скоро на прилавки ляжет **Nintendo DSi** — модифицированная версия портативной консоли Nintendo DS. Разница и правда равна лишь букве «i», то есть не то чтобы существенная.

Итак, DSi будет на 2,6 мм тоньше DS Lite, избавится от слота для GBA-картриджей, а взамен обзаведется слотом для SD-карточек. Дисплеи, которых у консоли два, вырастут в размерах с 7,7 см по диагонали до 8,3 см. Но главное — появятся две встроенные фотокамеры. Первая, трехмегапиксельная — на тыльной стороне консоли, вторая, послабее — аккурат между двумя экранами.

Плохая новость заключается в том, что время автономной работы уменьшится: DSi будет работать без подзарядки лишь 9-14 часов, в то время как нынешняя DS Lite — до 19 часов.

Цена DSi составит $179. В Японии продажи начнутся уже 1 ноября, а Европе и США придется ждать до самой весны. Nintendo полагает, что новая и старая версии консоли будут сосуществовать, не конкурируя друг с другом.

С первого взгляда отличить Nintendo DSi от предшественницы, мягко говоря, сложно — камера не то чтобы бросается в глаза.

Ранее мы уже сообщали, что два крупных азиатских издателя, **KOEI** и **Tecmo**, собираются объединиться. При этом Tecmo решительно отвергла аналогичное предложение от **Square Enix**. Так вот, теперь эта информация подтвердилась: KOEI и Tecmo планируют окончательно объединиться в 2009 году.

ПОДРОБНОСТИ

Blizzard vs игроки: раунд второй

АВТОРЫ DIABLO 3 УВЕРЕНЫ, ЧТО ПОКЛОННИКИ ИХ ВСКОРЕ ВОЗНЕНАВИДЯТ

Джей Уилсон, ведущий геймдизайнер **Diablo 3**, заявил, что поклонники **Blizzard** и серии Diablo в частности могут возненавидеть разработчиков после анонса нового класса в игре (который заменит кого-то из «стариков»). Как сказал Джей, они рассмотрят возможность восполнить утрату в аддонах, но в оригинале придется довольствоваться тем, что есть.

«Сегодня все игроки, которые в прошлых частях предпочитали того же варвара, просто счастливы, а например, приверженцы некроманта просто в бешенстве. И я их понимаю — я бы и сам был зол на их месте. Просто я хочу, чтобы вы поняли: всем сразу угодить невозможно. И я уверен, что после выхода Diablo 3 каждый найдет себе персонажа по душе и будет любить так же, как когда-то старых».

Это уже второе столкновение разработчиков Diablo 3 с фанатами. Первое случилось, когда поклонники потребовали вернуть игре мрачную цветовую палитру, в Blizzard ответили твердым отказом.

Сколько бы фанаты ни возмущались, Diablo 3 они все равно купят.

ЛЮДИ

R.I.P.

ВЕДУЩИЙ ГЕЙМДИЗАЙНЕР STAR WARS GALAXIES ПОКОНЧИЛ С СОБОЙ

К сожалению, порой в нашей жизни случаются вещи печальные и непоправимые. За прошедший месяц одним таким известием стало больше: 30 сентября покончил с собой Джефф Фримен. Он работал в **Sony Online Entertainment** и принимал участие в разработке неоднозначной, но достаточно популярной в свое время MMORPG **Star Wars Galaxies** (и аддонов к ней).

Доподлинно неизвестно, что конкретно побудило Джеффа на отчаянный поступок. Нашлись люди, которые связывают такой шаг с многочисленными обвинениями Джеффа в «порче» Star Wars Galaxies после обновления **New Game Enhancements**, крайне неудачного патча, в котором SOE сделали массу изменений вопреки пожеланиям игроков; именно после него игра начала скатываться в пропасть. Джеффу пришлось отвечать перед недовольной публикой от лица всей компании. Однако самоубийство, как заявил его брат, с этим никак не связано.

ИНДУСТРИЯ

А теперь можно и поработать

ВЫХОДЦЫ ИЗ RELIC ПОЛУЧИЛИ ФИНАНСИРОВАНИЕ НА СВОЙ НОВЫЙ ПРОЕКТ

Молодые студии сейчас растут почти как грибы после дождя, но выживают, как и в джунглях, сильнейшие. К таким смело можно отнести **Smoking Gun Interactive**, образованную выходцами из **Relic Entertainment**. Среди них — три человека из команды **Company of Heroes**: продюсер Джон Джонсон, ведущий программист Дрю Данлоп и арт-директор Энджи Редван-Питлевски.

С такой командой от Smoking Gun Interactive рано или поздно следовало ждать внушительного анонса, дело оставалось за «малым» — финансированием. Теперь, как сообщают бывшие «компанейцы», эта проблема решена. Студия в ближайшие несколько лет получит в свое распоряжение несколько миллионов долларов. Точные суммы и конкретные инвесторы не разглашаются, зато уже известно, что часть из этих денег пойдет на увеличение штата до 50-70 человек, на сайте уже открыт ряд вакансий. Остается лишь ждать громких анонсов. Давно пора — студия работает уже год как, а воз и ныне там.

Авторы Company of Heroes привыкли жить на широкую ногу — игра буквально лоснилась от денег.

EA анонсировала коллекционные издания **Dead Space** и **Mirror's Edge**. В комплект первой войдет анимационный фильм, DVD с дополнительными материалами, книга с комиксами и артбук. Все это — за $150. А вот с Mirror's Edge поставляется всего лишь сумка, зато от известной фирмы Timbuk2. Заявленная стоимость — $130.

ИНТЕРЕСНОСТИ

Цветы жизни

97% АМЕРИКАНСКИХ ПОДРОСТКОВ ИГРАЮТ В ИГРЫ

Организация **Pew Internet & American Life** провела исследование среди американских тинейджеров — только на этот раз не для того, чтобы узнать, кто сколько людей убил после **GTA**. Их просто-напросто заинтересовало, а какой вообще процент подростков в США регулярно играет в игры.

Смотри, как голова покатилась!

Цифры получились, ничего не скажешь, впечатляющие. Аж 99% мальчиков и 94% девочек в возрасте от 12 до 17 лет то и дело расчехляют геймпад. Усредненное значение составляет 97%. Причем данные действительны вне зависимости от благосостояния, расовой или этнической принадлежности семьи, в которой проживает ребенок.

А что действительно оказалось неожиданным, так это то, что дети-то, оказывается, не любят играть в одиночку. Три четверти опрошенных играют в игры с кем-то (имеется в виду мультиплеер), при этом 65% играет не через Сеть, а очно, в пределах одной комнаты.

СКАНДАЛЫ

Вон из эфира!

РЕКЛАМНЫЙ РОЛИК CONDEMNED 2 СНЯЛИ С ЭФИРА

Власти Великобритании сняли с эфира два рекламных ролика **Condemned 2** из-за жалоб телезрителей. В первом из них (демонстрировался после девяти вечера) было показано, как один мужчина бьет другого, а на экране — брызги крови. Во втором (ротировался после одиннадцати часов вечера) та же сцена сопровождалась соответствующими звуками. Всего на эти ролики поступило девять жалоб, причем в трех случаях люди настаивали, что такие ролики вообще показывать нельзя, ни в какое время.

Проклятый телевизор! Ты оскорбил меня в лучших чувствах!

При размещении рекламы **SEGA** предупредила телеканалы, что игра рассчитана на взрослую аудиторию, в соответствии с чем их и крутили по вечерам. Однако девяти недовольных оказалось достаточно, чтобы прекратить «безобразие».

ПОДРОБНОСТИ

Time to split!

TIMESPLITTERS 4 МОЖЕТ ВЫЙТИ НА PC

Студия **Free Radical** все никак не может определиться, как же ей поступить с четвертой частью известного сериала **TimeSplitters**. Недавно на официальном сайте компании появился опрос: а на чем бы вы хотели сыграть в новую часть? Причем среди предложенных вариантов затесался и PC. Это явно говорит о том, что британцы рассматривают компьютеры как потенциальную платформу для четвертой части TimeSplitters, объявленной еще в прошлом году (первые три части выходили исключительно на консолях). Лидирует в опросе Wii, дальше ноздря в ноздрю идут Xbox 360 и PS3.

Несколькими днями позже на все том же сайте появился и тизер четвертой части, где, впрочем, ответ на вопрос о целевых платформах так и не дали.

На консолях шутеров от первого лица не так уж много (сейчас, впрочем, ситуация исправляется), но на PC их тысячи. Не затеряется ли среди них Timesplitters?

В США проводят любопытный эксперимент: в нем выясняется, способны ли игры благотворно влиять на реакцию пожилых людей, снижая тем самым вероятность дорожно-транспортных происшествий. Если теория подтвердится, то пенсионерам, играющим в игры, будут предоставлять льготы при автостраховании.

ИГРОВОЕ КИНО

Из кино в игры и обратно

STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED, ВОЗМОЖНО, ПОПАДЕТ НА БОЛЬШОЙ ЭКРАН

В одном из своих недавних интервью Хэйден Блэкман, ведущий дизайнер **The Force Unleashed**, разоткровенничался и позволил себе немного помечтать вслух. Так, он признался, что ему очень хотелось бы, чтобы по мотивам его игры сделали полнометражный фильм. «*О, это было бы чудесно. И, кстати, такое развитие событий не исключено. Джордж [Лукас] всегда стремился дополнять свою вселенную играми и всем, что входит в расширенную вселенную Star Wars* (книги, комиксы и т.д. — **Прим. ред.**), *а потом материалы оттуда нередко попадали на большой экран*», — заявил он. И действительно, взгляните на сериал **Clone Wars** — сначала это была серия короткометражек (некоторые персонажи попали туда прямиком из комиксов), призванная подогреть интерес аудитории к выходу **Revenge of the Sith**, а теперь в кинотеатрах идет полнометражная версия. Не исключено, что то же самое случится и с The Force Unleashed. Тем более что сам Лукас сюжетом был доволен.

LucasArts с самого начала говорили, что игра — связующая нить между третьим и четвертым эпизодами саги. Так что ее экранизация — вполне логичный ход.

ИНДУСТРИЯ

Арматурой по голове

АВТОРЫ METROID PRIME БУДУТ ДЕЛАТЬ ПРОТОТИПЫ ИГР ДЛЯ EA

Retro Studios (г. Остин, Техас), известная серией шутеров **Metroid Prime** для GameCube и Wii, потеряла трех ценных сотрудников. Марк Пачини (директор по разработке), Тодд Келлер (арт-директор) и Джек Мэтьюс (глава технологического отдела) решили уйти из Retro с тем, чтобы создать свою собственную студию. Теперь эти люди составляют костяк **Armature Studios**. Причем непосредственно разработкой игр они заниматься не будут, их задача — прототипирование будущих игр.

Armature будет работать при непосредственном контакте с Луисом Кастлом (один из основателей **Westwood**, ныне — руководитель **EA Blueprint**) по следующей схеме: когда Armature выдают очередную идею, Луис в качестве продюсера ее проинспектирует, и, если он дает добро, концепт переходит к какой-нибудь из внутренних студий EA. Armature при этом выступят уже только в качестве консультантов.

Прямо сейчас в компании открыт ряд вакансий, но условия драконовские: чтобы попасть на работу в Armature, нужно иметь большой опыт работы в игровой индустрии и несколько завершенных проектов. Учитывая, что «чернорабочие» Armature не нужны, требования вполне оправданные.

Луиса Кастла принято величать не иначе как папой Command & Conquer, но во времена Westwood он всегда был номером два.

ИНТЕРЕСНОСТИ

На вес золота!

НА КАЖДОГО СОТРУДНИКА NINTENDO СКОРО БУДЕТ ПРИХОДИТЬСЯ $1,6 МЛН ПРИБЫЛИ

Любопытное исследование провела газета **Financial Times**. По ее подсчетам, **Nintendo** в этом году получит такую прибыль, что на каждого ее сотрудника будет приходиться по $1,6 млн. Рассчитали они это очень просто: поделили прогнозируемую прибыль на примерное количество сотрудников компании (это чуть меньше 3000 человек). Цифры очень примерные, но даже в таком состоянии это уже больше, чем у **Google** (там на человека приходится $626 тыс.).

Даг Ломбарди с гордостью заявил, что количество предварительных заказов на **Left 4 Dead** превысило аналогичный прошлогодний показатель по **Orange Box** на 40%. Основной причиной этому послужила не бешеная популярность игры в народе (L4D ждут, но вряд ли так же, как Orange Box), а скидка на предзаказ, в чем Даг и признался.

ИНДУСТРИЯ

Харвестеры лишились работы

ШУТЕР TIBERIUM ОТМЕНИЛИ

Tiberium должен был стать второй игрой (первопроходцем был **Renegade**), в которой можно было бы увидеть вселенную **Command & Conquer** от первого лица. Нам обещали тактику, всепобеждающий некстген и зловещие тибериумные поля.

Так вот, ничего этого не будет. Tiberium закрыт, и причиной тому стало низкое качество игры. *«Проблемы с геймдизайном у нас были с самого начала разработки. Мы боролись с ними как могли, но не сложилось: игра просто не соответствовала нашим представлениям о качестве»*, — пояснил Майк Верду, исполнительный продюсер игры.

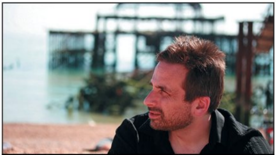
Шутеры во вселенной C&C преследует какой-то злой рок. Renegade был неважного качества, но его все-таки выпустили. В случае с Tiberium EA усовестилась, но легче от этого не становится.

СКАНДАЛЫ

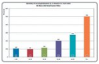
Они ~~убили~~ Кенни!

КЕН ЛЕВАЙН ПРИЗНАЛСЯ, ЧТО ЕМУ УГРОЖАЛИ

Прошел уже год с тех пор, как игроки возмущались издевательской системой защиты **BioShock**. Напомним, дело там было в том, что игру можно было установить всего три раза, причем на одной и той же машине — всего лишь дважды. Под натиском недовольных покупателей эти ограничения были сняты. И этот натиск, оказывается, был настолько сильным, что доходило до угроз в адрес Кена Левайна. *«У нас были проблемы с системой защиты. Я ни от кого не бежал и открыто выступал перед игроками. И, признаться, мне #№%& угрожали!»* — заявил Кен.



Не бойся, Кен, мы с тобой! Хотя ты все равно был неправ.



Компания **Electronic Entertainment Design and Research** провела исследование продаж игр для Xbox 360 и выявила интересную тенденцию: игры, в которых разработчики предусмотрели большое количество достижений (например, убить 50 монстров голыми руками), продаются в среднем в три раза лучше.

Даты выхода игр*

Дата выхода	Название игры	Описание	Рейтинг ожидаемости**
4 ноября	**Quantum of Solace: The Game**	Дебютная игра про Джеймса Бонда от Activision со времен приобретения ими лицензии в 2006 году.	70%
7 ноября	**Анабиоз: Сон разума**	Приключения на замерзшем атомном ледоколе «Северный ветер», обитатели которого давно утратили человеческий облик.	75%
11 ноября	**Call of Duty: World at War**	Из альтернативного настоящего Call of Duty снова отправляется во времена Второй мировой, на тихоокеанский театр военных действий.	75%
11 ноября	**ShellShock 2: Blood Trails**	ShellShock перестает прикидываться серьезной игрой и с чистой совестью рассказывает нам про зомби во Вьетнаме.	65%
13 ноября	**World of Warcraft: Wrath of the Lich King**	Новый континент, поднятие левелкапа до 80 уровня, первый героический класс Death Knight, осадные орудия и разрушаемые здания. Фанаты WoW будут довольны.	85%
17 ноября	**Need for Speed: Undercover**	Видимо, последняя игра серии, испытывающая терпение фанатов. В будущем EA обещает вывести франчайз на качественно новый уровень.	70%
18 ноября	**Grand Theft Auto 4**	Мы о ней все знаем, вы о ней все знаете. Осталось дождаться 18 ноября, чтобы опробовать на PC одну из лучших игр года.	ХИТ
18 ноября	**Tomb Raider: Underworld**	Знаменитая склепорасхитительница пытается разгадать тайну конца света, намеченного цивилизацией майя на 21 декабря 2012 года.	70%
21 ноября	**Left 4 Dead**	Четверо выживших (ветеран, девушка, негр и байкер) готовят мясное рагу из тысяч миллионов зомби.	ХИТ
27 ноября	**The Chronicles of Spellborn**	MMORPG на движке Unreal второй версии. Мир игры интересен тем, что в результате какого-то катаклизма был разбит на множество островов.	70%
Осень	**Battlefield Heroes**	Серия Battlefield резко перескакивает на новые рельсы, превращаясь из серьезной игры про войну в простой и увлекательный экшен, к тому же бесплатный.	75%
Осень	**Морской охотник**	Тактический морской симулятор, посвященный торпедным катерам Второй мировой войны.	75%
Осень	**Предтечи**	Научно-фантастический экшен с примесями ролевой игры и космического симулятора.	65%
5 декабря	**Prince of Persia**	Концепцию «Принца» снова собираются перетряхнуть, превратив его из брутального мяса в милую сказку с мордобоем. Вместо перемотки времени — девушка-напарница Элика.	ХИТ
Конец 2008	**Braid**	2D-аркада, весь геймплей которой завязан на манипуляциях со временем. Умная и очень увлекательная игра.	85%
Конец 2008	**Europa Universalis: Rome — Vae Victis**	Аддон к Europa Universalis: Rome заставит игрока считаться с решениями Сената, который запросто сможет заблокировать какое-нибудь важное решение.	70%
Начало 2009	**Street Fighter 4**	Ни с того ни с сего аркадно-приставочный файтинг вдруг портируется на PC. Скажем одно: без геймпада вас будут рвать на грелки даже самые последние ламеры.	70%
Начало 2009	**Ghostbusters**	Протоплазма, ловушки, полтергейсты и Билл Мюррей — самая многообещающая игра по кинолицензии в ближайшие полгода. Who you gonna call?	75%
9 января 2009	**Bionic Commando**	Мужчина с механической рукой отчаянно изображает из себя Тарзана в каменных и обычных джунглях будущего.	85%
13 января 2009	**The Lord of the Rings: Conquest**	Фэнтезийная версия Battlefield в декорациях Средиземья. Дадут даже пострелять из катапульт и покататься на лошадях.	70%
13 января 2009	**Tom Clancy's HAWX**	Попытка Ubisoft отгрызть кусочек рынка аркадных авиасимуляторов, где уже много лет безраздельно властвует консольный Ace Combat.	70%
20 января 2009	**Burnout Paradise**	Впервые с приставок на PC перебирается самая адреналиновая, самая быстрая и самая безбашенная гоночная серия последнего десятилетия.	70%
Январь 2009	**Mirror's Edge**	Торжество стиля, квинтэссенция будущего на расстоянии вытянутой руки. Если DICE напортачат, мы им этого никогда не простим.	ХИТ
2 февраля 2009	**Tom Clancy's EndWar**	Первая в мире стратегия, где голосовое управление практически полностью заменит привычные клавиатуру и мышь.	ХИТ
3 февраля 2009	**The Godfather 2**	Вторая попытка EA перенести «Крестного отца» на экраны мониторов. В поисках удачного решения в привычную GTA-формулу добавят стратегические элементы.	80%
6 февраля 2009	**Empire: Total War**	Традиционно великолепная пошаговая стратегия, с богатой родословной и возможностью колонизировать Америку.	65%
9 февраля 2009	**Red Faction: Guerrilla**	Возможно, первая в мире игра, где можно разнести любое строение в труху.	ХИТ
10 февраля 2009	**F.E.A.R. 2: Project Origin**	Тот же F.E.A.R., что и раньше, только на разрушенных улицах вместо душных офисов.	80%
20 февраля 2009	**The Sims 3**	«Писающие человечки» выходят на следующий виток эволюции: больше простора для социальных экспериментов и новых обоев на радость домохозяйкам.	80%

Анабиоз: Сон разума

ShellShock 2

Wrath of the Lich King

Braid

Bionic Commando

Mirror's Edge

The Godfather 2

Red Faction: Guerrilla

F.E.A.R. 2

Ушли на «золото»***

Название	Описание	Рейтинг ожидаемости
Название	Описание	
Dead Space	Простой инженер в модных ботинках на магнитной подошве пилит-рубит-режет инопланетян внутри огромного космического корабля.	80%
A Vampyre Story	Игра про очаровательную вампиршу Мону от создателей культовых квестов Full Throttle и The Curse of Monkey Island.	70%
Far Cry 2	Не ходите, дети, в Африку гулять. Она большая (50 кв. км), пожароопасная, да к тому же лидирует по количеству свинца на душу населения.	ХИТ
Legendary	Лабораторная работа на тему: «Влияние современного огнестрельного оружия на грифонов, минотавров и других представителей различных мифологий».	70%
Command & Conquer: Red Alert 3	Разлюли-балалайки, кибермедведи в ушанках с гармошками, самураи со световыми мечами и гигантские человекоподобные роботы. Что еще надо для счастья?	85%
Fallout 3	После десяти лет забвения легендарная постапокалиптическая игра наконец-то возвращается.	ХИТ

Max Payne

Legendary

Fallout 3

** Дата выхода любой игры может измениться в любой момент, поэтому за 100-процентную точность данных в этой таблице мы, к сожалению, ручаться не можем.*

*** Рейтинг ожидаемости показывает, насколько большие надежды мы возлагаем на ту или иную игру. Если игра — потенциальный хит, то вместо цифры рейтинга в этой графе стоит значок «ХИТ». Если же вы видите значок «—», то это означает, что у редакции недостаточно информации, чтобы делать какие-либо прогнозы.*

**** Ушли на «золото» — это игры, которые на момент сдачи номера отправились в печать и с 90% вероятностью будут в продаже к моменту выхода журнала.*

Выставка **E for All**, как и ее «старшая сестра» E3, кажется, теряет популярность с каждым годом. В этом году ее посетило всего 15 тыс. человек. В прошлом году было 18 тысяч. Для сравнения: российский «ИгроМир» за тот же самый трехдневный срок в прошлом году посетило 52 тыс. человек, а в позапрошлом — 25 тыс.

ИНДУСТРИЯ

Так и быть, уговорили

VALVE ВСЕ ЖЕ ПОДДЕРЖИТ PLAYSTATION 3

Не так давно и Гейб Ньюэлл, и Даг Ломбарди из **Valve** направо и налево заявляли о том, что с PlayStation 3 они работать не будут: не потому, что не хочется, а потому, что это невозможно. Фактически это была не новость: многие разработчики жалуются на сложную и неудобную архитектуру приставки от **Sony**, и именно из-за этого многие мультиплатформы появлялись (и продолжают появляться) там с опозданием. Но что касается самой Valve, они свое мнение изменили.

По словам Гейба Ньюэлла, их бизнес-партнеры хотят, чтобы студия уделяла побольше внимания приставке, которая собирается вскоре догнать и перегнать Xbox 360. При этом Гейб подчеркнул, что это исключительно деловой вопрос — сама консоль, мол, не стала ни на йоту дружелюбнее к разработчикам. Ньюэлл, по его собственным словам, слабо себе представляет, как они смогут адаптировать движок **Source** под эту платформу.

Очень интересно наблюдать за изменением позиции Ньюэлла относительно игровых платформ: сперва было «мы любим только PC», потом «ладно, на Xbox тоже можно кое-как работать», а теперь вот «ну, PlayStation тоже имеет право на существование».

ИНДУСТРИЯ

Свято место пусто не бывает

MICROSOFT НАБРАЛИ НОВУЮ HALO-КОМАНДУ

Bungie отпустили на вольные хлеба еще год назад. **Ensemble** закроют после выхода **Halo Wars**. Возникает вопрос: кто же будет продвигать всемирно известную серию дальше? Не беспокойтесь, у **Microsoft** все продумано на сто лет вперед. Специально для работы над будущими частями Halo они наняли сразу нескольких ветеранов индустрии. Прежде всего, это Райан Пэйтон, который до этого был одним из продюсеров **Metal Gear Solid 4**. В одной команде с ним будет работать Дэвид Ву (до этого работал над консольной автогоночной серией **Full Auto**), Коррин Ю (экс-программист **Gearbox**), Кеннет Скотт (экс-**id Software**), а также Фрэнк О'Коннор, единственный человек в этом списке, ранее работавший над Halo. На каких именно направлениях будут задействованы все эти люди, не уточняется, пока все ограничивается формулировкой *«новые увлекательные игры во вселенной Halo»*.

В новую команду затесался человек из команды Кодзимы. Так что мы не удивимся, если в Halo 4 между этими персонажами возникнут тонкие психологические взаимоотношения.

Работа над ошибками

«Игромания» №10'2008:

- «Новостной меридиан», стр. 14, новость «Кастинг имени дружбы народов»: Отэмн Ризер была названа исполнительницей роли американского коммандо; на самом деле она играет Лизет Хэнли, командира одной из армий союзников;
- «Железный цех», стр.135, таблица «Игровые тесты»: в этой таблице по ошибке не указаны названия игр, на которых проводилось тестирование. Вот они: **World in Conflict 1.009**, **Call of Duty 4: Modern Warfare 1.7**, **Devil May Cry 4**, **Crysis 1.2.1**.

«Игромания» №10'2008:

- По техническим причинам статья о тестировании нового корпуса для Xbox 360, которую мы обещали сделать в этом номере, переносится на следующий.

Если вы нашли ошибку в журнале, напишите нам об этом на ***write@igromania.ru***. Стандарт для сообщений такой: номер журнала, страница, описание ошибки. Если нашли ошибку на диске, укажите какой именно диск (файловый или видеоманский), в каком разделе ошибка и что именно там не так.

реклама

dvd мания

РАССКАЗ ОБО ВСЕМ САМОМ ИНТЕРЕСНОМ НА DVD

Советы и предложения по поводу наполнения DVD шлите по адресу **DVD@IGROMANIA.RU**

ИНТЕРФЕЙС DVD

Интерфейс, который обновляется каждый месяц и создается в стиле одной из свежих игр.

- Возможность распечатывать описания и статьи на принтере и сохранять их в форматах RTF или TXT.
- Просмотр скриншотов в режиме слайд-шоу.
- Просмотр видеороликов одним нажатием клавиши.
- Мощная поисковая система для поиска нужных файлов или текстов.

АЛЬТЕРНАТИВА!

В корневом каталоге **DVD** лежит альтернативная оболочка в формате HTML. Если основной интерфейс у вас не запускается, глючит или медленно работает — используйте ее.

РАБОТЫ ЧИТАТЕЛЕЙ

Если вы сделали программу, модификацию, красивую обоину etc. и хотите видеть это на нашем DVD — отправляйте свою работу по адресу ***gamezone@igromania.ru***

Подробности конкурса читайте в разделе «Работы читателей» на DVD.

НАПОЛНЕНИЕ DVD

Обратите внимание, что редакция журнала «Игромания» оставляет за собой право заменять прописанные в «DVD-мании» файлы и дополнения (дабы обеспечить наилучшее наполнение диска). Так что, если вы вдруг не обнаружили, например, обещанные демоверсию или модификацию, значит, вместо них мы выложили нечто более ценное и интересное. Ну а убранные файлы, разумеется, никуда не пропадают, а переносятся на ближайшие номера.

ИНФОБЛОК

Смотрите в рубрике «ИнфоБлок» на DVD:

- Техническая и всякая другая помощь по диску.
- Информация о создателях DVD, музыке в оболочке и т.п.
- Цикл легендарных игроманских статей по Magic: The Gathering.
- Информация о российских внекомпьютерных клубах.

БАЗА ДАННЫХ GLOBALMANIA

GlobalMania — глобальная база данных по игроманским дискам и игровым кодам:

- Каталог всего, что когда-либо было на наших дисках.
- Обновляемая база кодов (1600 игр).

ЕСЛИ НЕ РАБОТАЕТ ДИСК

Если вам попался бракованный диск, пишите по адресу ***dvd@igromania.ru*** и мы заменим его.

Если у вас возникли технические проблемы с запуском DVD, пишите по адресу **dvd@igromania.ru** или звоните по тел. **(495) 231-2364**

Всем привет!

В прошлом номере, в материале, посвященном новым игровым терминам, мы познакомились с целым набором явлений, о которых многие даже и не догадывались. Вот, например, димейки — искусственно состаренные современные (или даже еще не вышедшие) игры, которые выглядят и звучат, как будто пришли с восьмибитной приставки NES. Хотите узнать, на что был бы похож **Resident Evil 4**, выйди он году в 1990-м? Правильно, на **Castlevania**, только с зомби вместо вампиров и пиксельным Леоном вместо пиксельного Бельмонта с кнутом. А на что были бы похожи **Mirror's Edge**, **Metal Gear Solid** и **Grand Theft Auto 4**? Всем интересующимся этим вопросом — прямая дорога в раздел «Интересности», который с этого номера полностью меняет свои приоритеты и наполнение. В этом месяце там расположилась коллекция игр — участников интернет-конкурса **Bootleg Demakes**, среди которых есть масса талантливых вещей. И это, поверьте, далеко не полный список того, что вы запросто могли пропустить, заигравшись в какой-нибудь свежий **Command & Conquer: Red Alert 3** или **Pure**.

Немцы из **Mind Factory** наконец-то выпустили свой долгострой **Broken Sword 2.5: Return of the Templars** — неофициальное продолжение первых двух частей великой квестовой серии. Пока там все на немецком, но английские субтитры тоже имеются, а значит, играть можно и нужно. Что-что, а визуальный стиль и английский юмор такой солнечной игры, как Broken Sword, разработчики воспроизвели очень хорошо. Что для немцев вообще приятная неожиданность (смотрите, например, **Gothic** и другие шедевры с каменным лицом).

И в продолжение разговора о квестах: лучшей модификацией этого месяца безусловно становится **Weekday Warrior** для **Half-Life 2**. Группа американских студентов-геймдизайнеров сделала из надоевшего Half-Life 2 не очередную пострелушку в серых декорациях, а настоящий квест в духе старой лукасартовской школы! Жаль, что короткий, но это вообще недостаток многих трудоемких в работе модификаций. Но согласитесь, что 30 минут смеха и удовольствия (пусть даже перед монитором) гораздо ценнее, чем несколько часов страха в каком-нибудь **Dead Space**. А для здоровья уж точно полезнее.

Игорь Асанов, редактор DVD

РАЗДЕЛЫ DVD

№1: Сделано в «Игромании», ДемоБлок, Патчи, Софтверный набор, Железный софт, Киберспорт, Игры для всех, Кодекс, Игровой калейдоскоп.

№2: Машина времени, Игрострой, Читательские рассказы, Игровой десктоп, Из первых рук, По журналу, ИнфоБлок.

Игровая зона: Темы DVD, Для стратегий, Для экшенов, Для ролевых игр, Для симуляторов, Бонусы «Игровой зоны», Работы читателей, Интересности, Онлайновые игры

НАД DVD РАБОТАЛИ

Выпускающий редактор: **Игорь Асанов**

Редакторы: **Алексей Макаренков, Алексей Моисеев, Станислав Ломакин**

Руководитель видеонаправления: **Антон Логвинов**

Программирование DVD: **Ирина Сидорова, Ирина Овсянникова** и **Денис Валеев**

Дизайн оболочки: **Илья Галиев**

Над рубрикой «Игровая зона» работали: **Анна Клишина, Эдуард Клишин, Денис Мурин, Игорь Сердюков.**

Над рубрикой «По журналу» работали: **Николай Пегасов**

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ DVD Минимальные системные требования: CPU: 800 МГц, 256 Мб, 128 Мб видео

made in ИГРОМАНИЯ — ЛУЧШИЕ МОДИФИКАЦИИ ПО-РУССКИ!

СДЕЛАНО В ИГРОМАНИИ

Каждый месяц мы отбираем лучшие модификации для самых популярных игр и переводим их на русский язык. Даже если вы уже прошли англоязычные дополнения, рекомендуем вам поиграть в переведенные версии — с большой вероятностью вы откроете для себя много нового.

Crysis: Затерянный остров

Оригинальное название: Lost Island 2 — Part 1 ● **Разработчик:** The Cry Productions Team ● **Особенности:** от фанатов и для фанатов LOST

Создавая карту «**Затерянный остров**» для **Crysis**, авторы явно были под впечатлением от сериала **Lost** («Остаться в живых»), хотя никаких прямых отсылок на него нет. Судите сами: отряд бравых вояк отправляют на богом забытый остров с целью выяснить, что стало с группой ученых, исследовавших местные радиоактивные аномалии. Но на подлете к острову самолет падает, и почти весь отряд погибает. И что еще удивительнее, на якобы необитаемом острове полным-полно вооруженных до зубов корейцев. Когда несколько бравых коммандос выбираются на «необитаемый» остров, оказывается, что он под завязку набит корейскими войсками. Прячась от них, мы встречаемся с одним из ученых, который и вводит нас в курс дела. Оказывается, их деревню захватили военные, развернули поблизости электромагнитную «глушилку» и напрочь изолировали остров от всех радиопередач, чтобы никто не мог сообщить, что тут происходит. Наша задача — проникнуть в логово врага и разобраться, из-за чего, собственно, весь сыр-бор.

ДЕМО БЛОК

PRO EVOLUTION SOCCER 2009

QUANTUM OF SOLACE: THE GAME

Тема dvd — Half-Life 2 — Weekday Warrior

Разработчик: CCCP • Что нового: сюжет, геймплей, графика, локации
• Размер: 109 Мб

Сюжет, с юмором рассказывающий о буднях типичного «офисного планктона», гораздо лучше смотрелся бы в каком-нибудь квесте, но неожиданно стал модом для **Half-Life 2**. Weekday Warrior — это, по сути, и есть самый настоящий квест, выполненный на движке **Source**. К главному герою приходит зашифрованное письмо из офиса сверху (у них страшная конкуренция между этажами, все мечтают друг друга подставить и забраться «повыше»!). Оказывается, «ребята сверху» накопали компромат, и отдел, где работает наш разгильдяй, скорее всего, закроют. Шеф просит его тихо пробраться к конкурентам и удалить информацию. Дизайн и юмор, позаимствованный у классических игр **LucasArts**, и классический же квестовый геймплей — вот главные компоненты самого необычного Source-мода из всех виденных нами.

Тема dvd — GTR 2: FIA GT Racing Game — World Super GT Mod

Разработчик: RMT • **Что нового:** автомобили, физика, звуки, музыка
• **Размер:** 450 Мб

GTR 2: FIA GT Racing Game исполнилось два года, за которые моддинговое комьюнити успело выпустить для игры десятки дополнительных машин и трасс. Но **World Super GT Mod** стоит особняком ото всех. Это первая модификация, которая по контенту и исполнению вполне могла бы сойти за платный аддон. Здешние машины, звук и физика по качеству ничем не уступают фирменным моделям от **SimBin**, а по разнообразию марок даже превосходят. Мод не воссоздает какой-либо чемпионат или временной период. Здесь «под одной крышей» представлены восемь лучших и быстрейших GT-автомобилей 90-х и 2000-х годов, от McLaren F1 GTR до Ferrari FFX. С нуля сделаны не только машины, но также гаражи, музыка и прочие «мелочи», без которых ни одна подобная работа не выглядит целостной.

Патчи — 4 патча для самых актуальных игр

S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо
Версия: 1.5.0.5
Рейтинг ★★★☆☆

Spore
Версия: 1.01
Рейтинг ★★★☆☆

Sacred 2: Fallen Angel
Версия: 1.01
Рейтинг ★★★★☆

Mercenaries 2: World in Flames
Версия: 1.1
Рейтинг ★★★★☆

Есть вероятность, что перед отправкой диска в печать выйдут и другие жизненно важные патчи для актуальных игр. Их вы всегда сможете найти на нашем DVD.

Интересности — Назад в будущее: самые лучшие димейки

Large Scale Vehicular Stealing

Интересности: Назад в будущее: самые лучшие димейки

Plebian Evil

Shade

Shadow of the Bossus

WolfSD

Corner's Shiny

Тема dvd: Half-Life 2 — Logistique

Разработчик: Logistique Developement Group • **Что нового:** сюжет, геймплей, графика, локации, оружие, текстуры • **Размер:** 136 Мб

Logistique — это короткая (всего две карты) модификация, насквозь пропитанная духом шутеров 90-х годов. Атрибуты соответствующие — невероятная сложность, долгие полуквестовые забеги и напряженные перестрелки, где важен каждый выстрел. Местами кажется, что пройти дальше невозможно, что тут закралась ошибка (ностальгия!). Но нет, все в порядке — надо лишь немного пошевелить извилинами. Сюжет здесь особыми неожиданностями не блещет: жил-был главный герой с женой в City17, пришли комбайны, увели жену. Удивляет, правда, что жена беременна, — в оригинальной игре ясно говорится, что City17 был накрыт полем, подавляющим инстинкт размножения.

Тема dvd: The Witcher Enhanced Edition

Разработчик: CD Projekt RED • **Что нового:** слишком много всего • **Размер:** 1,3 Гб

Не многие разработчики смогут за год наполовину переделать уже выпущенную игру и потом выпустить все исправления в виде бесплатного патча, а не того же самого продукта с цифрой «2» в названии, как это обычно и происходит. **CD Projekt RED** выбрали первый путь — поклонникам **The Witcher** не нужно платить дважды, а достаточно забрать с нашего диска бесплатное обновление до Enhanced Edition («Золотое издание» в России). Рецензию на обновленную версию игры читайте в этом номере журнала, а полный список изменений — на диске. Там же вы найдете обновленную русскую озвучку для игры, дополнительные квесты, поставляющиеся вместе с патчем, и инструкции по установке всего этого добра. От вас понадобится только лицензионный диск, который нужно зарегистрировать на официальном сайте, и *полтора часа* на установку.

VIDEOМАНИЯ

«**Видеомания**» — это ежемесячное видеоприложение к «Игромании». Каждый месяц вас ждет эксклюзивное игровое видео! Смотрите в наших выпусках:

Смотрите в ноябрьском выпуске «Видеомании»

Продолжение репортажа с GC 2008

В этом месяце вас ждет продолжение видеорепортажа с **Game Convention 2008**, крупнейшей игровой выставки Европы. На этот раз в центре внимания — **Armed Assault 2**, **Need for Speed: Undercover**, **Heavy Rain** и другие, не менее интересные игры. И как обычно — мнение редакторов «Игромании» обо всем увиденном.

Репортаж по Gears of War 2

Продолжение лучшего синтетического блокбастера 2006 года выходит уже 7 ноября, и у нас по нему приготовлено кое-что интересное. В этот раз игре придется столкнуться с очень сильными конкурентами, но такой породистый экшен, как **Gears of War**, мы уверены, по-прежнему будет в цене.

На прилавках: Warhammer Online

Вы все еще играете в **World of Warcraft**? И напрасно, ведь нового короля в жанре MMORPG зовут **Warhammer Online: Age of Reckoning**. В этой игре для прокачки вовсе не обязательно истреблять монстров — опыт здесь накапливается только в сражениях между игроками. А уж PvP тут лучше, чем где-либо.

История Quantic Dream

История одной из самых загадочных игровых студий — **Quantic Dream**. Эти люди за одиннадцать лет существования сделали всего две игры — **Omicron: The Nomad Soul** и **Fahrenheit**, а сейчас работают над **Heavy Rain**. Это неудивительно, ведь, кроме создания игр, студия еще работает над motion capture для киноиндустрии.

Смотрите в «Видеомании»

Видеоновости

Ежемесячная порция нового игрового видео. Все самое интересное, что за последний месяц случилось в игровой индустрии. Самая горячая и подробнейшая информация, эксклюзивные репортажи из разных частей света и ролики, озвученные профессиональными актерами.

Special

Будь мы в Лос-Анджелесе, Лондоне, Лейпциге или Токио — нам всегда найдется что рассказать своим зрителям. Самые разные и самые интересные репортажи со всего света: об играх, разработчиках и игровой индустрии.

На прилавках

Ежемесячные видеорецензии на главные игры месяца, а также личные рекомендации редакции «Во что поиграть в этом месяце». Кроме того, мы ежемесячно делаем видеообзоры официальных локализаций на российском рынке и сравниваем их с качеством игр-оригиналов.

Демотеатр

Свежие ролики с геймплеем из находящихся в разработке, но еще не вышедших игр. Мы стараемся отбирать только самые интересные проекты и выкладывать их ролики в высоком разрешении (HD).

Рекламная пауза

Подборка рекламных роликов популярных игр и консолей. Местами смешная, местами серьезная, но всегда без исключения — талантливая и изобретательная. Такую рекламу явно не захочется переключать.

Препортвью

Если какая-либо сильно ожидаемая игра выходит на консолях раньше, чем на компьютерах, мы обязательно делаем по ней подробный и обстоятельный обзор (так называемое препортвью), в котором рассказываем обо всех самых интересных подробностях проекта.

Развлекательный канал

Клипы, лучшие интро из игр, монтажные ролики и многое-многое другое, что проходит по категории «Развлекательное видео». Если вы хотите что-то видеть в этом разделе — обязательно напишите нам!

Как попасть в «Видеоманию»

Вы любите игры и умеете делать видеоролики? Считаете, что ваша работа достойна появления в «**Видеомании**»? Тогда в чем дело? Срочно свяжитесь с нами!

Шаг 1. Для начала напишите на ***video@igromania.ru*** письмо и расскажите о своем ролике.

Шаг 2. Потом мы дадим вам доступ на специальный FTP, где вы сможете разместить свою работу. Ролик должен быть помещен в архив. В архиве должен лежать текстовый файл с вашим именем и описанием ролика. Присылайте ролики в как можно более хорошем качестве. Совсем большие (по 300 Мб) присылать не стоит, но и ужимать двадцать минут в 1 Мб не надо.

Шаг 3. Мы скачиваем, смотрим и решаем — пойдет он на диск или нет. Если ролик нам понравится, то вы определенно увидите его в одной из ближайших «Видеоманий». Да, и, посылая работу, убедитесь, что она соответствует качеству других работ, размещаемых в «Развлекательном канале».

Внимание! При создании своих работ используйте только музыку из игр! Это правда важно.

Плохой? Хороший!

Только-только на прилавках наших магазинов появилась игра **Fable 2**. **«Видеомания»** и компания **Microsoft** предлагают вам принять участие в увлекательнейшем конкурсе **«Плохой? Хороший!»**
Для того чтобы стать его участником, вам необходимо всего лишь купить **Fable 2** и вплотную подойти к вопросу ее освоения.

FABLE II

Альбион — красочный мир игры, который отзывается на любое воздействие не только радостью и улыбками, но также горем и разочарованием. Ваш герой своими поступками может как навредить, так и облегчить жизнь окружающим его людям. Но и мир не остается безответным — он поощряет или же наказывает вашего персонажа.

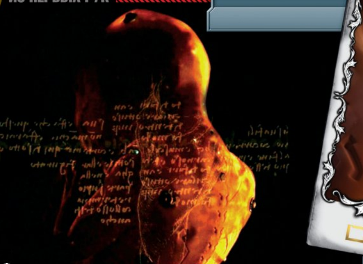
ЧТО НУЖНО?

- Купите и запустите игру Fable 2.
- Сделайте игровой мир чище и светлей. Создайте очень милого и хорошего персонажа, несущего только добро людям.
- Сфотографируйте экран телевизора с изображением этого «ангела во плоти».
- Следующий шаг — подмочите незапятнанную репутацию своего героя. Причем испортите ее так, чтобы персонаж получился не просто плохим, а отвратительным.
- Снова примените знания фотографа и снимите это «исчадие ада».
- Пришлите свои творения нам.

Автор самого интересного положительного персонажа получит в подарок новенький и блестящий **Xbox 360 Pro**. Не останется без консоли и создатель самого противного отрицательного героя.

Дополнительные подробности о конкурсе (даты проведения, адрес, обязательные условия участия) ищите в **«Видеомании»** в разделе **«Конкурс Fable 2»**!

ПРИЗЫ XBOX 360



Линар Феткулов

РЕНЕССАНС

«Игромания» пророчит третье пришествие бога из машины

Что? Deus Ex 3, приквел последнего великого произведения в жанре киберпанк.

Где? Следуя заветам киберпанка, весь материал создан с использованием возможностей Сети и современных средств коммуникации. Выражаясь языком XXI века, мы провели полтора часа на телефоне и несколько дней в электронной переписке с Монреалем.

«Ради того, чтобы сражаться за свободу и равноправие тех, кто находится под защитой ЮНАТКО, многие оперативники принесли в жертву производительности свою внешность, заменив конечности и некоторые внутренние органы механически- или электронно-усовершенствованными аналогами. Но ваши наноимплантаты — это технология будущего. Тысячи миниатюрных органических устройств существуют в симбиозе с вашим телом. Поскольку такие имплантаты практически не сказываются на внешности, возможны трения между вами и механически усовершенствованными сотрудниками. Важно помнить: ЮНАТКО — это организация, где каждый должен ощущать себя частью целого. Для нас ценен каждый сотрудник, взаимопонимание и терпимость совершенно необходимы в отделах, где люди и киборги работают совместно».

Предостережение медперсонала о возможных трениях между агентами.
Коалиция объединенных наций по борьбе с терроризмом (ЮНАТКО).

ЖАНР
- Шутер
- Ролевая игра

ИЗДАТЕЛЬ
Eidos Interactive

РАЗРАБОТЧИК
Eidos Montreal

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ/ЛОКАЛИЗАТОР
Софт Клаб

ПОХОЖЕСТЬ
- Серия Deus Ex
- Серия System Shock
- BioShock

МУЛЬТИПЛЕЕР
Без подробностей

САЙТ ИГРЫ
www.deusex3.com

ДАТА ВЫХОДА
2009 год

Deus Ex — полномочный представитель киберпанка на персональных компьютерах. Речь тут не только и не столько о внешних атрибутах — вечной ночи, плащах, дожде, неоновых вывесках и темных очках. Этому сегодня научились даже производители «немецких квестов». Deus Ex — настоящая киберпанк-игра на уровне механики и внутренней философии. Он регулярно входит во все списки лучших произведений интерактивного искусства, его переиздавали несчетное количество раз, он увешан регалиями самого разного толка (включая награду Британской академии кино и телевидения), но самое удивительное, что с точки зрения геймплея Deus Ex не то чтобы какой-то сумасшедший прорыв. Это виртуозное жонглирование жанрами: RPG, шутер, стелс. Для того чтобы лучше понимать, как игрался Deus Ex, важно знать, кто его придумал.

Когда в 1996 году бывшие сотрудники id Software Джон Ромеро и Том Холл формиро-

Баррет — один из промежуточных боссов игры.

Единственный на сегодняшний день скриншот, намекающий на эпоху Возрождения. Обратите внимание на лежащую на столе руку.

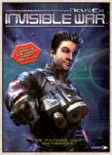
Хронология

Deus Ex (2000)

Deus Ex — ролевой экшен от первого лица, основанный на использовании имплантатов. Вживляя в свое тело различные устройства, герой получал новые способности (усиливал броню, мог становиться невидимым, видеть врагов сквозь стены и т.п.). Выбор имплантатов во многом определял способ прохождения — скрытный или агрессивный. Грубо говоря, в любое помещение можно было войти тремя способами: через центральный вход, стреляя преимущественно ракетами, через вентиляцию, выводя врагов из строя парализующими дротиками, или через заднюю дверь, предварительно узнав пароль у NPC.

Но куда важнее сюжет и социальные идеи Deus Ex. В недалеком будущем, чтобы контролировать рост населения, а заодно усилить свою власть, правительство распространило вирус, оставив за собой монопольное право торговли вакциной от него. В городах начинается паника, а оппозиционно настроенные организации получают поддержку народа. Агент Джей Си Дентон, призванный расправиться с повстанцами, постепенно понимает их мотивы, а затем и сам становится на их сторону.

Deus Ex: Invisible War (2003)



Deus Ex: Invisible War — типичный пример продолжения культового произведения, этакая «Матрица: Перезагрузка» от компьютерных игр. Геймплей вновь был построен вокруг использования имплантатов, сражения с людьми отчетливо отделили от боев с роботами (огнестрельное оружие, невидимость — против живых существ; электромагнитные гранаты, энергетический меч, сенсорная невидимость — против неорганических противников). Больше внимания было уделено взлому охранных систем и управлению дроидами. Впечатляла модная, но бестолковая возможность кидаться подручными предметами, Invisible War был одной из первых игр с динамическими тенями. Но авторов подвел недоработанный движок, следствием которого явился мизерный масштаб — игра выдерживала только замкнутые уровни.

Сценаристы комкали три концовки первой части, бросали сюда знакомых персонажей, но ни о какой социальной идее речь уже не шла. После обрушения Сети социум погрузился в хаос. Разнообразные фракции дрались между собой за право решать судьбу мира, главное оружие их борьбы — как обычно, агенты-киборги. Invisible War — сильная игра, но поставить ее рядом с первой частью при всем желании невозможно.

вали студию Ion Storm, они приняли чуть ли не единственно верное решение за всю свою карьеру — позвали Уоррена Спектора. Человека, который продюсировал Wing Commander, серию Ultima и System Shock. Человека, которому Кен Левайн, автор BioShock, выражал благодарность в титрах первого в мире стелс-экшена, Thief: The Dark Project. Вооружившись передовым на тот момент Unreal Engine 1.0, Спектор придумал Deus Ex — игру, которая в равной степени откусывала ото всех его предыдущих работ: диалоги из Ultima, стелс из Thief, комбинацию RPG/шутера из System Shock.

В итоге получился проект, который буквально дышал киберпанком: кутаясь в низкополигональный черный плащ, вы вживляли себе специальные имплантаты-аугментации, вступали в пространные диалоги с людьми и машинами и — самое главное — постоянно делали выбор. Deus Ex — это фактически System Shock (он же BioShock) с диалогами и довольно кособокой стелс-механикой. Отдельные его элементы можно бесконечно критиковать — шутер был примитивен, стелс-система не учитывала все те факторы, которые принимались в расчет в Thief. Но зато в рамках одной и той же компьютерной игры вы могли заболтать охранника, убить его из снайперской винтовки или плюнуть на все и обойти здание с черного хода. Это казалось невероятным.

Конец 90-х — начало 2000-х — эпоха первых жанровых гибридов: шутер скрещивали с RPG, RTS (Uprising: Join or Die, Battlezone), квестами (Gabriel Knight 3: Blood of the Sacred, Blood of the Damned). Получалось не очень, не хватало ресурсов, бюджетов, вычислительных мощностей, отдельные составляющие приходилось сознательно упрощать. Все это можно предъявить и Deus Ex, но ее монолитную концепцию и философию никакими жанровыми стандартами не пробьешь и не измеришь.

Именно поэтому нам кажется, что сейчас — отличное время для того, чтобы возродить Deus Ex из пепла. За прошедшие восемь лет бюджеты, компьютеры и сама производственная система изменились до неузнаваемости. Никаких искусственных упрощений больше не требуется, границы отменены, у нас есть физика твердых, жидких и газообразных тел, колоссальные масштабы, фотореалистичная картинка и техника, которая в состоянии все это показать.

У нас нет только Уоррена Спектора, который сегодня затерян в недрах Disney Interactive Studios и вроде бы работает над игрой по мотивам очередного мультфильма Pixar. Разработкой Deus Ex 3 занимается Eidos Montreal — молодая студия, в которой все же есть один человек из команды Ion Storm, сценарист Шелдон Пакотти. «Мы понимаем, что ортодоксальные фанаты были бы рады прежнему Deus Ex с обновленной картинкой. Но мы хотим их удивить, а также

За графику отвечает наноимплантированный движок Tomb Raider: Underworld, который должен выдержать не только узкие коридоры лабораторий, но и просторные улицы.

Оранжевый цилиндр фигурирует на каждом втором игровом арте. Определенно, в нем варится что-то важное.

25-й кадр

В конце прошлого года появился тизер Deus Ex 3, который на первый взгляд не содержал в себе ровно никакой информации об игре. Но это только на первый взгляд.

Картина Рембрандта «Урок анатомии доктора Тульпа». На ней изображено вскрытие трупа преступника. Доктор объясняет, как сухожилия отвечают за работу кисти (намек на открытия в устройстве тела человека).

«Модифицированным людям заходить через заднюю дверь». Иллюстрация раскола в обществе. Другой кадр демонстрирует урну для голосования: народ выбирает «биополитику» (политика в отношении тех, кто использует имплантаты).

Картина Герберта Драпера «Плач по Икару». Символизирует стремление человека одолеть свое несовершенство, что неизбежно приводит к гибели. В мифе юноша Икар пытался долететь до солнца (Гелиоса), но его крылья сгорели, и он разбился. Икар, Дедал (его отец) и Гелиос — имена персонажей оригинального Deus Ex.

H+ или >H — символ трансгуманизма (грубо говоря, означает «больше чем человек»). Трансгуманизм — философское движение, чьи последователи считают, что наука поможет человеку стать умнее и сильнее, а также преодолеть такие телесные недостатки, как болезни, старение и смерть.

привлечь новое поколение игроков, не знакомых с этой великой игрой», — говорит руководитель проекта с чудесным именем Жан-Франсуа Дюгуа.

Исходя из этого был разработан свод правил, согласно которым делается третья часть: ни на миллиметр не отступать от постулатов оригинала, от тех идей, благодаря которым Deus Ex до сих пор входит в сотню лучших компьютерных игр, созданных человечеством.

Развитие

Прежде всего речь идет о возможности делать осознанный выбор — с сюжетной точки зрения любое ваше действие всегда сказывается на дальнейших событиях. С геймплейной — мы говорим в первую очередь о выборе между несколькими стилями игры.

Стелс по-прежнему является полноценной составляющей Deus Ex, но сама механика, конечно, стала глубже. Во-первых, герой может использовать в качестве укрытия любой объект, какой только кажется ему подходящим. То есть речь идет не о примитивной отсидке в тени, а об активном перемещении между элементами интерьера. Во-вторых, ключевую роль в здешнем стелсе играет направление, в котором смотрят противники, — при желании можно будет прошмыгнуть у них за спиной. Тут Deus Ex 3 предусматривает ряд имплантатов, важнейший из которых — устройство, позволяющее ознакомиться с областью видимости врагов. Плюс звук — авторы что-то смутно говорят про распространение звуковых волн, которое тоже нужно учитывать, но никаких подробностей относительно имплантатов, подавляющих шум, пока нет.

Альтернативой стелсу является, конечно, экшен. Здесь все изменилось кардинально: «Перед началом разработки мы прежде всего провели глубокий анализ первой части: что в ней было выполнено прекрасно, а что — не на самом лучше уровне, — говорит Жан-Франсуа. — В конце концов мы пришли к выводу, что бои можно сделать куда более интересными». Поэтому Eidos Montreal приняли решение развести перестрелки и ролевую систему по разным углам. Точность стрельбы отныне зависит не от параметров персонажа, а от самого игрока. Развитие умений поможет в общении, взломе терминалов и других занятиях, но как только дело дойдет до открытого столкновения, придется полагаться только на собственный шутерный опыт.

Согласно традиции последних двух лет, в боях важную роль теперь играют укрытия. Разработчики добавляют тактики, они хотят, чтобы игроки оперативно читали обстановку и выбирали стратегически выигрышную позицию. Перестрелки, как и все остальные события, демонстрируются от первого лица, но как только вы прислоните спину к стене или любому другому объекту, игра тут же переключится на вид от третьего лица. Тут авторы обращаются к опыту Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas и Brothers in Arms: Hell's Highway — такое решение позволяет игроку лучше оценить ситуацию.

МЕСТО DEUS EX В СИСТЕМЕ КИБЕРПАНКА

Киберпанк — направление в научной фантастике, посвященное недалекому будущему, то есть своеобразный среднесрочный прогноз. Авторы знаковых произведений этого жанра всегда используют форму для обоснования некоторых общественных идей и философских позиций. Так, в книгах Уильяма Гибсона предсказано обострившееся социальное расслоение, «Матрица» в первую очередь посвящена способности человека увидеть суть происходящего вокруг.

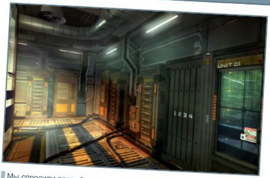
Если рассматривать киберпанк-произведения через призму общественных идей, то получается, что Deus Ex посвящен социологии власти. Deus ex machina («бог из машины») — греческая пословица, выражающая неожиданное разрешение ситуации (в античных пьесах в конце представления на сцену вывозили машину, символизирующую бога, и бог решал проблемы героев). Русскоязычный аналог — «рояль в кустах». В научном сообществе эту пословицу используют еще и для обозначения чего-то недействительного, притянутого за уши (обыгрывается, что богу неоткуда было появиться, он выбивается из общей картины).

В игре пословица приобретает третий смысл. Имеется в виду стремление людей стать богами, их жажда господства. Если добавить к названию пропущенное слово «machina», появляется дополнительный посыл, в нем и состоит суть общественной концепции, о которой мы тут столько говорим.

Даже те, кто прошел Deus Ex, могли его не понять. Во-первых, из-за языкового барьера (в любительском переводе Фома Аквинский превратился в таинственных «аквинийцев» и т.п.). Во-вторых, потому, что диалог, в котором она выражена, никак не привязан к сюжетной миссии — его легко не заметить. Джей Си разговаривает с искусственным интеллектом Морфеусом, прототипом более развитого Гелиоса. Морфеус объясняет, что при существующей системе коммуникаций ему под силу следить за каждым человеком (что он тут же доказывает, рассказав Джей Си подробности его жизни). Далее он говорит, что население на самом деле не против слежки и контроля. «Люди всегда кому-то поклоняются: сначала богам, потом — престижу (одобрению со стороны окружающих), а в будущем — мыслящей системе, которую вы сами создадите, чтобы реализовать вездесущую систему наблюдения и суда. Индивиды всегда хотят правосудия. Без этого желания невозможно существование как групп, так и цивилизаций».

Домысливая этот тезис, можно сказать, что среди людей невозможно найти абсолютное правосудие, людские оценки, так или иначе, всегда пристрастны, потому мы часто надеемся на высшую справедливость — бога. Технология позволит его создать. Бог из машины в Deus Ex — правящий миром искусственный интеллект, которому люди добровольно уступят свои права и свободы. Настоящий общественный договор по Гоббсу, каким он может стать в будущем.

Стелс вновь является одной из основ геймплея, и вновь он не привязан к пряткам в тени.



Мы спросили разработчиков, несет ли название Sarif Industries какой-то подтекст. «Конечно, несет! Только мы вам его не расскажем», — дразнят нас Eidos Montreal.

Но имплантаты, разумеется, тесно связаны с экшен-механикой. Тут есть специальные аугментации, которые устанавливаются прямо в руку и уменьшают отдачу от тяжелого оружия. Тут есть взрывчатка, которая инсталлируется в руки, ноги, спину, грудь и буквально выстреливается из героя, поражая все вокруг (этот имплантат необходимо отдельно перезаряжать). Наконец, тут есть система ближнего боя (в такие моменты камера снова переключается на вид от третьего лица), для которой предусмотрены отдельные аугментации.

Deus Ex 3 подталкивает игроков к импровизации, к поиску неожиданных комбинаций. Так, специальный усиливающий имплантат дает герою возможность буквально пробить кулаком стену. Если озаботиться отдельным рентген-зрением, то вы сможете провернуть своеобразное комбо: сначала выследить врага через стену, а затем, проломив ее, схватить его за горло. Все это особенно пригодится, учитывая, что в Deus Ex 3 появятся боссы (!).

Пользуясь случаем, мы также хотели бы развеять некоторые слухи. Западная пресса и фан-сайты радостно несут по Сети информацию о щупальцах, которые можно будет инсталлировать себе в спину и которые якобы позволяют выше прыгать и безболезненно приземляться при падании. «Все наши аугментации основаны на научных идеях — некоторые из них внедряются прямо сегодня, некоторые находятся в стадии разработки и станут реальностью в ближайшем будущем. У нас для этого даже предусмотрен отдельный консультант. Так вот, никаких металлических щупалец в Deus Ex 3 не будет. Этот слух появился благодаря ранним артам и годичной давности ролику, когда мы еще экспериментировали с концепцией», — отрезал Жан-Франсуа.

Ну и, наконец, ненасильственные способы разрешения ситуации: диалоги и взлом. На первый взгляд, диалоги оформлены как в Mass Effect — среди доступных фраз появляется ключевая реплика, благодаря которой можно или выпытать из персонажа нужную информацию, или убедить его что-то сделать. Но чтобы найти правильный тон в общении с NPC, а также воспользоваться этим, нужно будет распознать тип личности собеседника. Сделать это можно при помощи — правильно! — имплантатов.

Хакерству в Deus Ex традиционно уделялось мало внимания. То есть при взломе вы просто нажимали кнопку Hack и ждали результата, который зависел от конкретных параметров вашего героя. Теперь все по-другому — для взлома компьютеров и систем безопасности придумана отдельная мини-игра. Если охрана при этом застукает героя за хакерством, ему придется ответить на несколько неудобных вопросов. Смысл в следующем: как только вы начнете взламывать очередной компьютер, вас моментально попытается засечь основной сервер. Его работу необходимо замедлить, запуская для этого специальные программы. Если мейнфрейм окажется быстрее героя — придется уносить ноги.

Возрождение

Ну и, наконец, о сюжете. Взбудораживший общественность рекламный ролик не обманул. Deus Ex 3 — это действительно приквел. Главного героя зовут Адам Дженсен, и он работает в службе безопасности корпорации Sarif Industries, которая производит, разумеется, имплантаты. На компанию совершается нападение, в ходе которого гибнет много тех, кого герой должен был защищать. Вероятная цель штурма — срыв исследования, которым в данный момент занимались ученые Sarif Industries. Чтобы узнать, кто стоит за нападением, Адам начинает собственное расследование. На календаре — 2027 год. До рождения Джей Си Дентона, героя первой части, еще два года, до событий Deus Ex, соответственно, 25 лет.

Джей Си был одним из первых наноусовершенствованных киборгов. То есть даже в его время нанотехнологии были вершиной прогресса, а в 2027 году о них и речи идти не могло. Именно поэтому имплантаты Deus Ex 3 — это грубые, страшные, механические устройства. Единственный побочный эффект аугментаций Джей Си — красный отблеск в глазах, легкое последствие глазных имплантатов, которое он скрывает солнечными очками.

Агенты, изуродовавшие себя в обмен на новые возможности, завидовали тем, кто совсем не изменился внешне. Этот же конфликт лежит в основе мира Deus Ex 3, показана лишь другая его сторона. Имплантаты позволяют людям становиться сильнее и умнее, а значит — занимать более высокое положение в обществе. Не у всех хватает денег на то, чтобы сделать операцию, возникает социальное напряжение. Обделенные начинают ненавидеть тех, кто смог усовершенствовать себя, заявляют, что они и не люди вовсе. Киборги, вероятно, так же резко отвечают им, комплексуя из-за своей внешности.

Параллельно человечество переживает скачок в науке и медицине, люди проникают в тонкости устройства организма, учатся изменять его, чтобы продлять и улучшать свою жизнь. История уже знает пример такой эпохи. Это Ренессанс, время, когда, помимо развития искусства, был сделан громадный шаг вперед в развитии медицины (открытия в анатомии, сыгравшие решающее значение для лечения многих ран и болезней). Именно поэтому визуально Deus Ex 3 выполнен на стыке высоких технологий и эпохи Возрождения.

К сожалению, канадцы почти ничего не говорят об уровнях: на данный момент у нас есть информация лишь об одной локации — Шанхае, крупнейшем городе Китая. Декорации будут примерно того же размера, что и в первой части, нам советуют ориентироваться на гонконгский этап оригинального Deus Ex. «В прошлых играх серии было постоянное ощущение, что ты выходишь из одной корпорации и идешь в другую, теперь мы дадим игрокам почувствовать, что они попали на улицы», — уверяет Жан-Франсуа.

■■■

Наш часовой разговор с Eidos Montreal по телефону дарит надежду на достойную третью часть. Deus Ex — настолько законченное произведение, что продолжения, кажется, не может случиться. Но Eidos Montreal аккуратно следуют заветам первой части, имплантируя сюда свои собственные идеи. Они очень обижаются, когда мы случайно упоминаем в разговоре BioShock, но на самом деле в этом сравнении нет ничего обидного. Кен Левайн поступил самым мудрым образом: он взял свою собственную игру и накачал ее современными технологиями, отчего та только похорошела. Eidos Montreal, кажется, делают то же самое — не занимаются, как это сейчас принято, «переизобретением серии», а развивают ее, используя современные технологии. Хочется верить, что их слова подтвердятся на практике, что вместе с ренессансом Deus Ex 3 случится и возрождение киберпанка на PC. Мы, если честно, заждались. ■

Зажги лето по-новому!
Pringles
BBQ STEAK
НОВИНКА
Оторвись со вкусом Pringles!
Реклама

Линар Феткулов

ШЕСТЕРНИ МЯСОРУБКИ

«ИГРОМАНИЯ» ИЗУЧАЕТ, КАК ДЕРУТСЯ ДУЭЛЯНТЫ НА БЕНЗОПИЛАХ

Жанр: Экшен
Издатель: Microsoft
Разработчик: Epic Games
Похожесть: Gears of War, kill.switch
Мультиплеер: Интернет, Локальная сеть
Дата выхода: 7 ноября 2008 года (Xbox 360) Для PC официально не анонсирована
Сайт игры: http://gearsofwar.xbox.com

Что? Gears of War 2, продолжение главного синтетического блокбастера'2007.
Где? Варшава, тренировочная база польского спецназа GROM.

Наше последнее знакомство с **Gears of War** закончилось при следующих обстоятельствах. Главные герои, Маркус и Дом, выбрались из переделки с участием сотен монстров, жуткого пожара и обвала здания. На горизонте маячит Брумак, и тут Маркусу приходит в голову блестящая идея — забраться на спину чудовища и использовать его в качестве транспорта. Изумленный Дом не может взять в толк, как же ездить на огромном враждебном монстре, но Маркус приводит железный аргумент: *«Раз они могут, значит, и мы тоже!»*

Жернова войны

Эту же фразу журнал «Игромания» последние полгода твердит всем, кто не верит в светлое будущее Gears of War 2 на PC. До сих пор не было официального анонса, но мы по-прежнему пристально следим за этим проектом — потому что надеемся и очень любим.

Gears of War 2 — поздний ребенок **Epic Games**, получивший больше родительской любви, чем его старший брат **Unreal Tournament**. «Гирзы» приносят большую прибыль издателю, пользуются большей популярностью, а их логотип, судя по всему, намерен сместить букву «U» с места титульного логотипа Epic Games.

«Удивительно, вот дизайнер рисует простую форму, создает, казалось бы, незамысловатый знак, а потом люди себе такие татуировки делают, — говорит Клифф Блежински на презентации Gears of War 2. — *Его придумал Джеймс Хокинс, автор образа Маркуса Феникса.*

Skorge, главный злодей сиквела. На вопрос, не покажется ли в этот раз сама Королева, Клифф уклончиво ответил, что в игре обязательно откроются новые детали иерархии локустов.

При должном обращении и подходящих ракурсах Unreal Engine 3 без лишних усилий выдает фотореалистичную картинку.

Места боевой славы

Госпиталь

Первый этап игры. Перестрелки начинаются в тесных больничных коридорах, а затем плавно выплескиваются наружу. Здесь же группа встречает Бенджамина, брата Энтони Кармайна (молодого парня, которого убили в самом начале первой части). Как и погибший брат, новобранец трепещет перед ветеранами и рвется в бой, его лицо тоже полностью закрывает шлем.

Лэндаун

Город, в который будто бы упал корабль пришельцев из Crysis и превратил его в один большой рефрижератор. Машины, дома, фонарные столбы — все покрыто инеем, люди в этих краях были явно не готовы к холодам. Здесь же будет удивительный этап, где Маркус станет бродить по туннелям с «дерриком» за спиной — громадный грузовик посветит ему прожектором.

Абордаж

Здесь пройдут грандиозные гонки на массивных транспортерах «дерриках». Орды локустов будут постоянно стараться отбить машину у команды Маркуса, предпримут несколько попыток взять грузовик на абордаж. Для этого у них есть пиратские крюки на веревках. Можно отстрелить крюк до того, как локуст запрыгнет на «палубу», но куда интереснее подождать его с заведенной бензопилой.

Пещеры

Маркус с Домом в двуместной бурильной капсуле уходят под землю (капсула и вся ситуация как будто снята с чудного фильма «Земное ядро: Бросок в преисподнюю»). Именно в пещерах движок Unreal действительно раскрывает свой потенциал — дизайнеры могут обойтись без условностей, которые так или иначе приходится допускать при работе с открытыми локациями. В пещерах обитают огромные «каменные» черви.

Сначала он нарисовал шестеренку, ну или жернов, а потом просто вписал туда череп».

Клифф открыл новые детали вселенной Gears of War, представил новых персонажей. Все-таки многолетний опыт быстрых реакций на хорошие продажи игр и оперативной разработки сиквелов приносит свои плоды. Продолжение дополняет оригинал так же органично, как зубцы одних шестеренок входят в пазы других.

Давно знакомые по роликам гонки на огромных транспортерах, заснеженные деревни, где будто бы случился выброс холода из **Crysis**, — все это обосновано сюжетом: на Сере наступает зима, правительство устраивает переселение жителей.

Новые персонажи вписались в общую картину вполне органично. Робот Джек обзавелся тяжелым (явно с электронно-лучевой трубкой) кинескопом и теперь своими трогательными окулярами определенно напоминает ВАЛЛ-И. Тай Калисо — загадочный воин с татуировками на лице, облаченный в тяжелую броню с несимметричными наплечниками (один намного выше другого). «*Он крут, как Брумак*», — говорит про него Дом. В игре появление Тая обставлено с помощью эффектного взрыва транспортера, из которого он выходит целым и невредимым. Последний «новобранец» — занявший место генерала Раама харизматичный монстр Skorge, наш главный враг. Худой, поджарый и прыгучий, он сразу выделяется среди квадратных бойцов отряда «Дельта» и их не менее квадратных врагов. Носит дреды и вооружен обоюдоострым штырем с бензопилами на двух концах.

Этим штырем он разрубает целый танк, затем запрыгивает в машину наших героев, водитель Диззи пытается встать у него на пути, Skroge делает замах (поверьте, нас не так-то просто удивить постановочным роликом), но удар принимает на себя выскочивший из ниоткуда Тай. Начинается поединок на бензопилах (напомним, что враг только что разрезал танк на две аккуратных половинки). Маркус и Дом видят лишь начало схватки — бурильная десантная капсула уже уносит их вглубь Серы…

Со щитом или на щите

Несмотря на горячее желание Epic Games сделать сюжет Gears of War 2 по-настоящему важным для игрока, нас все-таки интересовал геймплей. Именно поэтому, пока многие наши коллеги во время hands-on сессии осваивали кооператив и мультиплеер, мы без лишних церемоний взялись проходить игру. Дежурные сотрудники Epic

Секунду назад на месте взрыва стоял тикер, новый монстр-камикадзе с динамитом на спине. Лучшая тактика с ними — положить на лопатки ударом приклада и быстро застрелить.

Интерактивная гонка с Брумаком — один из самых захватывающих эпизодов, что мы видели.

Games, проходя мимо, бросали недовольные взгляды, а затем, поняв, что добром это не кончится, просто отобрали у меня геймпад со словами *«сейчас смотрите вот эту заставку — и все!»*.

Общее впечатление — качественных нововведений мало. Структура миссий, модель схваток — все осталось прежним, отделаться от ощущения, что ты не прекращал играть в первый Gears of War, почти невозможно.

«Мы используем модель «американских горок»: сначала дразним игрока, показав заставку с монстром, дав ему послушать жуткое рычание, потом бросаем его в гущу схватки, доводим напряжение до предела, а после даем передохнуть, — говорит Клифф. — *Мы эту схему всегда используем, просто меняем значение переменных»*.

Еще в нашем прошлом интервью Клифф четко дал понять, что разрушаемость не повлияет на геймплей. Вот уж действительно не соврал! Никаких стратегических изменений в геометрии карты по своему желанию сделать не получится. Зато порой тут случается настоящий **Stranglehold**: разбивающимся вазам и разлетающимся в перья диванам компанию составили раскалывающиеся мраморные колонны и штукатурка. Теперь во время битвы непроизвольная и основательная порча имущества происходит всегда. Только вместо летящего Чоу Юнь-Фата тут скукоженный, сидящий за колонной Маркус Феникс. Вместо растревожившей нас «физики мягких тел» уместнее термин «физика мягких ошметков тел». То есть новая физическая модель понадобилась только для визуализации останков, разлетающихся во время взрыва.

Наконец, самое главное качественное изменение, которое мы так ждали, — использование импровизированных укрытий. Видно, что над этим тщательно работают, полируют этапы с прицелом на доработанную механику. Своими глазами мы увидели долгожданные подземелья и живущих там огромных червяков. На вид это такие приземистые сороконожки, закованные в камнеподобную броню и невероятно длинные. Познакомьтесь, это ваше новое укрытие! Флегматичные червяки не реагируют на автоматные очереди и словно родились для того, чтобы Маркус сел, прислонившись спиной к их панцирям. Разве что бойниц нет.

Черви ищут в пещерах пищу, и, зная об их гастрономических пристрастиях, можно ими манипулировать. Теоретически тут открывалась бездна возможных тактических схем, но на деле все оказалось скучнее, чем хотелось бы. Червячное лакомство (некое вещество алого цвета) в определенных местах свисает со стен пещеры, его можно сбить выстрелом, и монстр отправится в место падения деликатеса. Типичная «рельсовая» механика: тактики здесь не многим больше, чем в повороте рубильника, открывающего дверь.

Желание Epic Games очевидно и похвально. Они хотят оторвать игроков от колонн и парапетов, предоставив свободу в использовании укрытий. Чтобы можно было создать заслон в любой точке уровня или даже чтобы этот заслон сам шел вместе с игроком. Помимо червей, в систему входят многочисленные предметы мебели, стальной щит и... мясной щит (то есть враг). Насчет последних двух — поподробнее.

Щит нужно вежливо отобрать у массивного свирепого монстра, размахивающего булавой на цепи. Потом им можно закрываться на ходу (в таком случае стрелять получится только из пистолета) или же воткнуть в землю, создав полноценное укрытие. Замечательный момент — если вам жаль расставаться с надежной защитой, по завершении перестрелки щит можно вырвать из земли и прихватить с собой.

А вот механика живых щитов выглядит неоднозначно. Да, пойманный локуст очень полезен в бою — его мощная туша примет на себя немало пуль, прежде чем прийти в негодность. Загвоздка в том, что поимка противника часто не стоит приложенных усилий. Живого врага схватить невозможно, приходится искать его контуженного, упавшего на колени коллегу. Далеко не каждый локуст перед гибелью достигает должного состояния — часто он просто падает замертво. Но даже если вам посчастливилось нокаутировать локуста, «на помощь» придут товарищи по команде и обязательно прикончат мерзавца. В результате выходит так, что единственный кандидат на роль живого щита — это несчастный подранок, которому случайно удалось уползти в противоположную часть уровня. Про него уже все забыли, сражение в самом разгаре, но упертый игрок покидает поле битвы, чтобы потом триумфально вернуться с захваченным трофеем (правда, велика вероятность, что бой к тому времени уже кончится). Как следствие, перестрелки ведутся совершенно по той же схеме, что и раньше, с классическими прятками за краями стен. В общем, надеемся, что мы просто не видели той части игры, где система с заложниками полностью раскрывает свой потенциал.

К сожалению, ваша подрывная деятельность не приведет к каким-то радикальным разрушениям. Декорации тут интерактивны на уровне Stranglehold.

Если сейчас посмотреть назад, то взору откроется громадный транспортер, почти подпирающий кузовом своды туннеля. Бойцы расчищают ему путь.

Курс молодого «гирза»

Европейская презентация Gears of War 2 проходила в Варшаве, столице Польши. Прямо из аэропорта нас вывезли в неизвестном направлении и выпустили возле небольшого полигона, базы польского спецназа GROM.

Под чутким руководством бойцов GROM мы прошли экстренный курс молодого бойца. Программа включала стрельбу из пистолета (Glock) и автомата (MP5). Во время стрельб некий отчаянный фотограф в погоне за отличным кадром буквально бросился под пули, за что был награжден крепким словом от инструктора.

Кроме того, боевая задача подразумевала обезвреживание бомбы. Под одной из многочисленных елок, окружавших базу, лежал перемотанный проводами продолговатый предмет. После того как местный журналист смело перекусил нужный кабель, инструктор объявил, что пришло время устранить угрозу, и вынул из «бомбы» ее детонатор — бутылку водки, которая была оперативно обезврежена российско-польскими специалистами.

Самым ярким событием мероприятия стала командная софтбол-перестрелка. Вооружившись пневматическими АК-47, бойцы нашего отряда отважно держали оборону разрушенного здания, пока в тыл не прорвался представитель Microsoft и всех нас не перестрелял (чем подтвердил свой статус агента могучей мегакорпорации).

Под дружное жужжание...

Естественно, Epic Games облагородили графику. Лица персонажей по-прежнему выглядят грубовато (в хорошем и в плохом смысле слова), зато броня избавилась от липкого блеска бамп-мэппинга и выглядит просто чудесно. Сюда же можно отнести мелкие детали вроде нового эффекта для бьющегося стекла и подчеркнутого эффекта раскаленного дула автомата (от интенсивной стрельбы оно краснеет, потом — белеет).

Многократно увеличился масштаб происходящего, но действие при этом не растеклось по этапам, а наоборот, стало даже более плотным. В перестрелках по-прежнему участвует где-то десяток бойцов, но что в это время творится вокруг! Помните, Клифф говорил, «*что война — это больше чем четыре солдата*». Если сражение идет на улице, то над головами летают снаряды и звенья вертолетов; если в здании, то один вертолет обязательно подлетит ко двору и окажет вам огневую поддержку; если на движущемся транспортере, то машина врежется в Брумака. Локальные скриптовые события случаются постоянно, на них даже не успеваешь фокусироваться.

То небольшое пространство, на котором всякий раз случались схватки в Gears of War, словно обвели по контуру, вырезали из первой части и поместили в новую среду, чтобы вертеть в ней под разными углами. То есть вы продолжаете играть по прежним правилам, а где-то там, на периферии, бурлят обещанные толпы локустов. Но мы ни разу не были свидетелями того, чтобы эта толпа в полной мере обрушилась на Маркуса. Иногда дают возможность удержать большой вражеский отряд на расстоянии — при помощи тяжелого вооружения. Нам показали два его вида: пулемет и миномет. Главная особенность — с ними нельзя бегать. Пулемет имеет дополнительную опцию охлаждения, игрок сам включает ее; миномет нужно раскладывать и ставить на землю — оружие заточено для перестрелок на дальних расстояниях, в сложенном состоянии работает как обычный гранатомет.

Ну и еще пару слов о *ней*. О бензопиле. Дуэли на бензопиле — это самое простое, логичное и яркое добавление к геймплею. Иногда вместо того, чтобы развалиться на половинки, локуст вдруг дает отпор — воспринимайте это как удар перчаткой по лицу, приглашение на дуэль. Противники скрещивают бензопилы — включается типичный quick time event, где нужно долго и упорно жать одну клавишу. Но насколько проникновенной получается схватка! Пилы жужжат, летят искры, вы, рыча, скрепя зубами, дожимаете врага... По ощущениям очень похоже на армрестлинг.

Эти дуэли — главный повод играть на самой высокой сложности. В этом случае Gears of War 2 неожиданно преображается. Разница выражается не в эфемерном исчислении урона, а через качественные изменения в геймплее. На Insane враги часто будут вступать с вами в поединки на бензопилах, гибель товарища по команде всегда означает провал миссии. А на самом низком уровне сложности новичков жалеют, заботливо утирая им сопли. «Убитый» Маркус не умирает, а эффектно падает на колени и на манер локуста-недобитка старается уползти подальше от эпицентра схватки, где товарищ по команде в одно касание поставит его на ноги. Чтобы Маркус полз быстрее, надо опять-таки остервенело давить на вспомогательную клавишу.

■ ■ ■

Сейчас Gears of War 2 выглядит типичным коммерческим сиквелом. Epic Games не намерены рисковать дважды, они работают над масштабом и постановкой, используя многочисленные вариации прежних геймплейных схем. Вместо того чтобы бросить в жернова камешек покрепче, они тщательно смазывают механизм и меняют в нем некоторые шестеренки. Мясорубка перемелет сотни локустов, фарш польют новым соусом — ну что ж, мы готовы и такой добавке. ■

РЕКЛАМА
Король-лич ждет...
Вам удалось остановить полчища жестоких демонов Запределья... Теперь Король-лич Артас строит зловещие планы, угрожающие всему живому в Азероте. Вы вступите в борьбу с легионами Плети, истребляющими все на своем пути, будете сражаться в самом сердце ледяной бездны и навсегда положите конец правлению Короля-лича.
· Проложите себе дорогу к 80 уровню
· Бросьте вызов Королю-личу в его владениях
· Освойте новый героический класс - рыцарь смерти
· Управляйте мощными осадными орудиями
BLIZZARD ENTERTAINMENT
ПОЛНОСТЬЮ НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ
© 2008 Blizzard Entertainment, Inc. Все права защищены. Wrath of the Lich King является товарным знаком, а World of Warcraft, Blizzard Entertainment и Warcraft - товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками Blizzard Entertainment, Inc. В США и/или других странах. Все прочие товарные знаки являются собственностью соответствующих владельцев.

World of Warcraft
Wrath of the Lich King
В продаже 13.11.2008

ПЕРВЫЙ ВЗГЛЯД

Как только до нас доходят первые подробности о еще не вышедших играх, мы тут же делимся с вами свежими фактами со страниц «Первого взгляда»

В РАЗРАБОТКЕ

Детальный, подробный и обстоятельный отчет обо всем интересном, что на данный момент известно о той или иной сильно ожидаемой игре.

ПРЯМАЯ РЕЧЬ

Если разработчики находят силы ответить на вопросы журнала «Игромания», их души прекрасные порывы оказываются на страницах этой рубрики.

В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ

Лучшие из лучших, потенциальные хиты, выхода которых мы ждем сильнее, чем Новый год, ежемесячно оказываются «В центре внимания».

ВЕРДИКТ

Наши рецензии пишутся только по финальным версиям игр, или по пресс-версиям, которые считают финальными издатели и/или разработчики.

ЛОКАЛИЗАЦИИ

Наиболее полный обзор всех локализованных проектов, которые появились в официальной продаже на российском игровом рынке в последний месяц.

КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ
Название рейтинга говорит само за себя. Если перед началом игры вам не потребуется сутками штудировать многостраничное «руководство пользователя» или проходить многочасовой «туториал» — такая игра получит этот рейтинг.

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
Если игра привносит в жанр что-то оригинальное, отличается новизной геймплея, уникальным дизайном или другими невиданными особенностями, то она награждается таким рейтингом.

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
По большому счету, сюжет есть в каждой игре. Даже в «Тетрисе». Однако «классный сюжет» — есть далеко не у всех. Только игры, чьи сценарии увлекают не меньше, чем качественный фильм или книга, получают этот рейтинг.

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
Сколько раз можно возвращаться к одной и той же игре после того, как она пройдена до конца? Один? Два? Десять? Этот рейтинг означает, что игра не потеряет своей привлекательности во время повторных прохождений.

ГЕЙМПЛЕЙ
Геймплей — это то, ради чего мы играем в игры. Чем в большее число баллов мы оценили геймплей — тем интереснее игра и тем меньше шансов на то, что она вам быстро надоест.

ГРАФИКА
Чем больше графика игры соответствует современным стандартам, тем выше этот рейтинг. Учитываются не только технические возможности графического движка, но и общий дизайн игры, качество прорисовки игрового мира и персонажей, анимация, оформление меню и т.д. и т.п.

ЗВУК И МУЗЫКА
В первую очередь оценивается качество звук.а, а во вторую — музыкальное сопровождение. В редких случаях возможна обратная ситуация — например, когда в игре с плохим звуком вдруг обнаруживается шикарный саундтрек.

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ
Чем понятнее интерфейс и удобнее управление, тем быстрее вы сможете освоить игру и начать играть, что называется, в полную силу.

ДОЖДАЛИСЬ?
Краткое резюме, где буквально в нескольких словах описывается игра.

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ»

Главный рейтинг. Представляет собой не субъективное мнение автора — но отражает оценку игры редакцией журнала. По нему можно смело делать выводы о качестве игры. Рейтинг «Игромании» не является средним арифметическим от остальных рейтингов, хотя в высокой степени их учитывает. Например, проект с гениальным геймплеем и ужасной графикой вряд ли получит больше семи баллов — равно как и бесподобная по красоте, но отчаянно скучная игра вряд ли может рассчитывать на оценку выше средней.

0-2 (БОГОМЕРЗИЕ)
Игры, получившие такой рейтинг, — это не игры вовсе, а сплошное недоразумение. Кто и зачем их выпускает — вопрос, на который нет ответа. Также решительно непонятно, кто и зачем в них играет. Впрочем, такие проекты в большинстве случаев просто не попадают на страницы «Игромании».

3-4 (ПЛОХО)
Эти игры уже не так ужасны и даже обладают кое-каким геймплеем, но безнадежно отстают от времени и находятся на низком техническом уровне. Впрочем, иногда у подобных игр даже находятся поклонники. Редко, но находятся.

5 (СРЕДНЕ)
Обычно такую оценку получают бюджетные и средние по всем параметрам проекты. Если вы увлеченный геймер, то, вполне вероятно, сможете провести немало времени за игрой, которая получила подобные баллы и принадлежит к вашему любимому жанру.

6 (ВЫШЕ СРЕДНЕГО)
То, что мы называем «крепкие середнячки»: игры отнюдь не плохие, которые при желании могут увлечь на долгие дни (недели, месяцы, годы). Однако обычно ничего выдающегося нет ни в их геймплее, ни в технологиях.

7 (ХОРОШО)
Игры, хорошие во всех отношениях, но отнюдь не идеальные. Проекты, которые обычно получают такой балл, бывают весьма интересными и технологичными, но им не удается стать хитами.

8 (ОТЛИЧНО)
Однозначные хиты. В большинстве случаев игры с подобными оценками — отличные представители своего жанра, увлекательные и красивые.

9 (ВЕЛИКОЛЕПНО)
Лучшие игры в своем классе. Как минимум — крайне неординарные проекты, как максимум — новые ступени и вехи в эволюции жанра. Обычно сразу после выхода (а иногда и до него) они приобретают статус «культовых игр» и потом долгие годы живут в народной памяти.

10 (ИДЕАЛ)
Игры, в которых идеально буквально все. Они крайне редки, но все же иногда встречаются в нашей индустрии. История знает всего несколько подобных проектов, и каждый из них — однозначная революция в жанре.

РЕЙТИНГИ ЛОКАЛИЗАЦИЙ

Откровенно неудачная локализация. Чаще всего такой рейтинг получают локализации, в которых есть серьезные ошибки и недочеты перевода.

Хорошая локализация. Литературный перевод текста, профессиональный кастинг актеров и полное отсутствие любых недочетов.

Великолепная локализация, которая зачастую превосходит по качеству оригинальную игру. Подобные локализации встречаются крайне редко, и каждая из них — настоящий шедевр.

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ
Если после выхода игра полностью оправдывает наши наилучшие возможные ожидания (это относится даже к весьма проходным проектам), она получает 100% «оправданность ожиданий». И наоборот, чем дальше финальная версия игры отстоит от наших самых оптимистичных оценок, тем меньше этот рейтинг.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ
Рассчитывается от даты начала разработки игры до предполагаемой даты ее официального релиза. Если в этой графе стоит что-то около 90%, то проект, возможно, появится в продаже уже в ближайшее время. Очень часто процент готовности определяют и сами разработчики.

НАГРАДЫ «ИГРОМАНИИ»

ВЫБОР РЕДАКЦИИ — Знак качества, обозначающий стопроцентный хит. Покупая игру, награжденную этой медалью, вы никогда не ошибетесь в выборе.

СУПЕР ГРАФИКА — Такую медаль получают только те игры, на которые стоит взглянуть — их графика просто поражает воображение.

НОВОЕ СЛОВО В ЖАНРЕ — Эта медаль указывает на игры, которые в корне меняют наши представления о жанрах или привносят в них свои, уникальные идеи.

Линар Феткулов

ЖАНР Шутер с порталами

PREY 2

- **Издатель**
  Radar Group
- **Разработчики**
  - Human Head Studios
  - 3D Realms Entertainment
- **Издатель в России/локализатор**
  1С
- **Похожесть**
  - Prey
  - Portal
- **Мультиплеер**
  Без подробностей
- **Сайт игры**
  Отсутствует

ДАТА ВЫХОДА
Не объявлена

3D Realms Entertainment настолько затянули с выходом **Duke Nukem Forever**, что приличных слов для описания этой ситуации уже не хватает. Джейсон Холл, бывший сотрудник **Monolith**, работающий сейчас в **HD Films** и делающий для души собственное интернет-шоу, побывал в офисе студии и задал Скотту Миллеру и Джорджу Бруссарду единственный вопрос: *«Какого же #%@ так долго?!»*

И это, судя по всему, подействовало. С момента выхода другого проекта 3D Realms Entertainment, **Prey**, прошло немногим больше двух лет, а издатель уже вовсю готовит базу для выпуска сиквела. С другой стороны, первое превью об оригинальном Prey датировано 1997 годом. Но мы все же решили воспользоваться случаем и побеседовать со Скотом Миллером, одним из двух основателей 3D Realms и вообще фигурой для игровой индустрии легендарной.

Prey оставил след в истории благодаря двум исключительным особенностям. Во-первых, колоритный персонаж, коренной американец Томми, который не стеснялся пользоваться шаманским наследием предков, свободно выходил в астрал, пользовался услугами спиритического орла, а также при желании мог никогда не умирать (для этого требовалось лишь перестрелять пару монстров в своеобразном чистилище). Во-вторых, и это главное, Prey открыл массовому игроку геймплей, основанный на порталах и пространственных аномалиях. Враги появлялись из ниоткуда, бегали по потолку, в одну минуту вырастали до размеров небольшой планеты, а в другую — ужимались до букашки. Идея порталов в Prey и сейчас выглядит оригинальной: взять хотя бы пространственные двери в движущихся объектах, этакие комнаты в ящиках, откуда вдруг вываливались монстры.

А потом вышел **Portal**. После него вспоминать Prey стало как-то неудобно: его скриптовые порталы потускнели перед свободой дырявить пространство там, где заблагорассудится. Подвиги индейца потеснила сцена, в которой ехидная турель постигала суть бесконечности, раз за разом проваливаясь из стены в пол. *«Мы обожаем Portal. Мне приятно, что им удалось так здорово воплотить идею portal gun,* — признается Скот Миллер. — *Когда в 1999 году мы демонстрировали Prey на E3, у нас уже была пушка, создающая порталы. По некоторым причинам от этой замечательной идеи пришлось отказаться, когда разработкой занялась Human Head Studios, и концепция изменилась. В Prey 2 мы возвращаем portal gun на ее законное место и надеемся вновь стать законодателем моды портального геймплея»*.

Структура миссий останется прежней. Скотт не скрывает, что она совершенно линейна: нужно пройти из пункта A в пункт B, чтобы выполнить некоторую тактическую задачу, попутно решая локальные проблемы. *«Нас сильно критиковали за то, что Prey оказался слишком похож на **DOOM 3** — темные коридоры, вся эта пульсирующая инопланетная масса,* — жалуется Скотт, — *поэтому в сиквеле большую часть времени игроки проведут на Земле»*.

По доброй традиции «освобожденных» коридорных шутеров (**Rage**, **Wolfenstein**), нас выпускают на свежий воздух, а потому в бой можно пустить куда больше врагов, чем раньше. Если в оригинальном Prey кадр вмещал не более 4-5 противников, то теперь их количество возрастет до 40-50.

Предки одарят Томми новыми возможностями. Чтобы отслеживать перемещение врагов, придется обращаться за помощью к духу-волку — эта способность также найдет применение и в мультиплеере. Скот обещает несколько новых спиритических умений, но одновременно можно будет пользоваться только одним из них.

■■■

На этом, к сожалению, качественные сведения заканчиваются и начинаются восклицательные лозунги. *«В начале игры будет невероятный сюжетный поворот!»*; *«Действие в основном развернется на Земле, но игроков ждет сюрприз!»*; *«Мы обязательно выведем портальный геймплей на новый уровень — в рукаве у нас есть пара козырей!»* и наш любимый тезис, прямо на транспарант: *«В Prey 2 будет сногсшибательная геймплейная идея, игроки такого вообще никогда не видели, благодаря ей вы переживете по-настоящему уникальный опыт. Ждите такой же прорыв, какой сделал **Max Payne** с помощью bullet time!»* В общем, если хотя бы тридцать процентов сюрпризов окажутся приятными, мы будет счастливы. ■

К сожалению, единственным (кроме этого текста) доказательством существования Prey 2 является данный скетч.

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Продолжение портального боевика от 3D Realms, с помощью которого авторы намереваются отомстить Portal за украденную славу.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 30%

Линар Феткулов

ЖАНР Экшен

- **Издатель** Отсутствует
- **Разработчик** Beatnik Games
- **Похожесть**
  - Prey
  - TRON 2.0
- **Мультиплеер**
  - Интернет
  - Локальная сеть
- **Сайт игры** www.plainsightgame.com

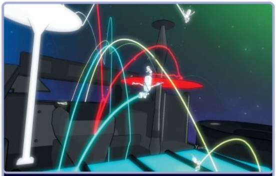
ДАТА ВЫХОДА
2009 год

PLAIN SIGHT

«Убейте себя» — с таким лозунгом обращаются к нам **Beatnik Games**, создатели **Plain Sight**. Что называется, всем рекламам йогуртов на заметку. Мы, конечно, не могли пройти мимо такой работы с общественностью и решили подробно узнать у разработчиков, что они хотели этим сказать.

Plain Sight — многопользовательский экшен, действие которого проходит на громадных кубических уровнях. Там выясняют отношения роботы — этакие Бендеры из «**Футурамы**», вооруженные самурайскими мечами. *«Мы устали от однотипных игр, где вам надо бороться за жизнь, и решили перевернуть концепцию с ног на голову. В нашей игре вознаграждается гибель!* — говорит руководитель проекта Робин Лейси. — *Кроме того, нам хотелось сделать так, чтобы игроку негде было спрятаться. Из этих двух идей и родилась Plain Sight».*

Название игры — устоявшееся выражение, и переводится оно как *«негде укрыться»*. Дело в том, что за каждым роботом, словно за лайтциклом из **TRON 2.0**, тянется длинный шлейф. Разработчики все еще ведут внутреннюю дискуссию насчет того, насколько продолжительным он должен быть — на данный момент длина остановилась на пятнадцати... секундах. То есть она обозначает, что 15 секунд назад на месте кончика хвоста стоял его обладатель. Найдя конец шлейфа, остается только бежать по следу — он обязательно приведет к противнику. Beatnik Games говорят, что вдохновлялись аниме «**Акира**» и его знаменитыми мотоциклами (в фильме они носились по Новому Токио, оставляя в ночном воздухе длинные следы фар).



Концептуально Plain Sight завораживает.

Каждый робот — источник света, поэтому даже без шлейфа его легко засечь издалека. Но этого Beatnik Games показалось мало: к чему бы ни прикоснулся игрок, этот объект тут же подсветится его цветом.

Конечно, Plain Sight — чистая концепция. Все это лазерное шоу работает благодаря главной идее. Заставить роботов бросаться друг на друга с мечами — это просто, тут работают типичные принципы deathmatch. Убил одного противника — получил одно очко. Боевая механика держится на двух приемах: удар и блок, все примитивно. Есть лишь один нюанс: чтобы очки перевели на ваш счет, нужно совершить самоубийство — участник кричит *«Банк!»* и взрывается. Если же вас убивает кто-то другой, то все, непереведенные очки уходят обидчику.

Разработчики явно хотят разжечь в игроках бешеный азарт, чтобы они всегда балансировали на грани: как можно дольше не клали фраги в банк и сражались под постоянной угрозой потерять *все*. Чем больше на игроке очков, тем больше его робот и тем легче его заметить — завистливые соперники тут же сбегутся, чтобы поживиться за счет этого «мамонта» (размер, кстати, не имеет значения: пропустили один удар — и вы труп).

Боевая система состоит ровно из двух движений: атаки и блока. Разработчики обещают разнообразить ее разбросанными по картам бонусами вроде удара, пробивающего любую защиту.

Провокационные правила, но главный вопрос — примут ли их игроки? Напрашивается очевидный трюк — взрываться после каждого набранного очка. Логично предположить, что против такого неспортивного поведения будет введено следующее условие: за один фраг — один балл, за два — уже четыре, за три — девять и так далее. Но Beatnik Games придумали куда более тонкое решение. Очки всегда начисляются по одной ставке. Различается радиус «самоубийственного» взрыва! То есть огромный робот с десятком убитых противников на счету рванет так, что волной накроет весь уровень, сгорят все враги, в банк будет положена огромная сумма. А если очков мало, то и взрыв будет мизерным — вот это уже настоящее самоубийство. С горя.

Для проведения азартных сражений разработчики готовят соответствующие арены. В основном это кубы с распущенной по граням гравитацией — игрок прыгает за край, куб «проворачивается», и, вместо того чтобы упасть, робот приземляется на плоскость. Фигуры будут летать одна над другой, и вы регулярно сможете наблюдать бой роботов на потолке.

■■■

Светящиеся роботы самых разных размеров, схватки на мечах, инверсионные следы разных цветов, вертящееся пространство, самоубийство как способ заработать — Plain Sight доказывает, что место для оригинальных идей есть даже в такой устоявшейся дисциплине, как классический deathmatch. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Многопользовательский экшен про дерущихся на мечах светящихся роботов, где единственный способ заработать очки — совершить самоубийство.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 50%

Когда текста недостаточно, отправляй звук!

Услуга **«Говорящее письмо»**

С 1 октября по 31 декабря 2008 года – всего 15 копеек с НДС

- Набери # **номер абонента «Билайн» в 10-значном формате**
- Запиши и отправь **«Говорящее письмо»**

Узнай больше **06 04 34**
www.beeline.ru

Билайн®
живи на яркой стороне

Указана стоимость отправки одного «Говорящего письма» на номер «Билайн» своего региона. Отправка «Говорящих писем» возможна только абонентам «Билайн». В национальном и международном роуминге услуга недоступна.
Условия предоставления услуги и другая информация – на www.beeline.ru. Оборудование сертифицировано. Услуги лицензированы. На правах рекламы.

SHELLSHOCK 2
BLOOD TRAILS

ЖАНР Survival horror во Вьетнаме

Издатель
Eidos Interactive
Разработчик
Guerilla Games
Издатель в России/локализатор
Новый диск
Похожесть
- ShellShock: Nam '67
- Серия Vietcong

Мультиплеер
- Интернет
- Локальная сеть

Сайт игры
Отсутствует

ДАТА ВЫХОДА
Ноябрь 2008 года

ShellShock: Nam '67 — живая иллюстрация той колоссальной разницы, которая пролегает между маркетингом игры и ее сутью. В 2004 году **Eidos** обещали шокировать, показать настоящую вьетнамскую войну: жестокую, грязную, беспощадную. Результат оказался бесконечно далек от этих заявлений. Nam '67 оказался хромоногим шутером, примечательным разве что возможностью снять вьетнамскую проститутку.

Спустя четыре года Eidos снова прибегают к чудесам маркетинга. В Голливуде есть такой известный прием, когда готовому фильму вдруг перерисовывают постер, меняют слоган и пытаются продать совершенно другой аудитории. Так, «**Шоугелз**» Пола Верховена сначала продвигались как *«новый фильм от создателя «Робокопа» и «Основного инстинкта»*, а когда всем стало ясно, что это провал, коробку разукрасили в леопардовые цвета и написали на ней *«Самый худший фильм впервые на DVD!»*.

В случае с **ShellShock 2** Eidos делает нечто похожее, только наоборот: известной в определенных кругах игре про Вьетнам делается трэш-инъекция. Blood Trails уже успели запретить в Австралии и Германии, о чем издатель не без гордости сообщает. Поверить в это совсем не трудно, особенно после того, как на наших глазах главгерой с помощью приклада превратил лицо какого-то бедолаги в кровавое месиво.

Ну а когда было сказано, что воевать мы будем не только с людьми, но и с вьетнамскими зомби, то стало ясно, что Shellshock 2 совершенно нельзя будет воспринимать всерьез.

Сюжетное обоснование происходящего на мониторе обставлено в лучших традициях киносерии «**Возвращение живых мертвецов**»: в джунглях Камбоджи разбивается американский самолет с секретным препаратом на борту. Отправленный к нему спасательный отряд уничтожают неведомые силы. Выживает лишь Карл — брат главного героя. Впрочем, слово «выживает» не очень подходит к ситуации: он размахивает руками, рычит, бормочет что-то про монстров и в конечном итоге сбегает. Нам поручено расследовать ситуацию, а заодно найти сбежавшего родственника, пока он не натворил дел.

На тему зомби в джунглях уже давно планируют высказаться поляки Techland со своим Dead Island.

От коридорного принципа построения уровней никто, видимо, отказываться не будет.

Дальше начинается трэш-чернуха: каждые 20 секунд людей режут на части, протыкают ножами, выбрасывают из окон, убивают выстрелом в лоб и подвешивают за шею. И это в кадре еще не появились зомби. Мы в этом принимаем самое непосредственное участие. Особенно жестокие моменты случаются, когда противники сходятся в силовом поединке. Задача игрока — бешено долбить по кнопкам, а на экране в этот момент ломаются кости, бьются морды и творится прочий беспредел.

При этом назвать ShellShock 2 эпатажной игрой никак нельзя. По сравнению с тем, что происходит, например, в **Condemned 2: Bloodshot** (PS3, Xbox 360) или **Dead Space** — это так, безобидные шалости. Eidos на другое и не рассчитывают: показанная нам версия лучше всего характеризуется выражением «трэш-угар». Абсолютная линейность, много скриптов, много стрельбы и, конечно, слово «fuck» в огромных количествах.

■■■

То, что у нас появляются осознанные, отдающие себе отчет в том, чем они являются, b-продукты — это, видимо, хорошо и свидетельствует о взрослении индустрии. Shellshock 2: Blood Trails — игра-побратим другого аналогичного шутера, **Soldier of Fortune: Payback**. Примечательно, что образ врага у таких проектов остается примерно одним и тем же: в Soldier of Fortune были арабы, в Shellshock 2 — зараженные вирусом вьетнамцы. Осталось только дождаться зомби-русских. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Несерьезное продолжение шутера про Вьетнамскую войну. С ~~блэкджеком~~ кровищей и монстрами.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 90%

Конкурс!

ОПАСНЫЙ МОМЕНТ

Как утверждается в одной очень известной песне: «В хоккей играют настоящие мужчины...». Мы полностью согласны с этим утверждением. Но просто гонять шайбу по ледовой арене и знать все тонкости игры — совершенно разные вещи.

Вот вы, например, догадываетесь, что значит Clipping? Нет? А когда бывает «Положение вне игры»? Понимаете?

Electronic Arts и **«Видеомания»** начинают поиск самых эрудированных любителей хоккея на льду.

Хотите прославиться как знаток этой игры? Тогда обратите внимание на раздел **«Опасный момент»** нашего диска **«Видеомании»**. Там вы найдете три видеофрагмента из игры **NHL 09** от EA Sports. Всё, что вам нужно, — написать письмо на адрес **nhl@igromania.ru** и дать точное название действиям спортсменов. Ваши ответы мы ждём до **1 декабря 2008 года**.

15-ти финалистам, которые первыми дадут правильные ответы на вопросы, в подарок достанется PC-версия игры **NHL 09**. Из их числа путем жеребьёвки мы определим **3-х счастливчиков**, которые получат в качестве приза ещё и замечательные наборы из **клавиатуры** и **мыши**.

Играйте в NHL 09 и выигрывайте! Станьте лучшим знатоком спорта!

EA SPORTS NHL 09

Линар Феткулов

ЖАНР Стратегия в реальном времени

Издатель/разработчик Gameinvest
Похожесть
- Серия Black & White
- Серия The Settlers

Мультиплеер Без подробностей
Сайт игры Отсутствует

ДАТА ВЫХОДА Зима 2008 года

WORLD OF ZELLIANS

В это сложно поверить, но за подробностями о **World of Zellians**, стратегии, которая выглядит как казуальная игра для старшего дошкольного возраста, мы гоняемся уже два месяца. После нескольких телефонных разговоров на португальском (!) мы, наконец, пообщались с человеком с прекрасным именем Педро Кандельяриа, продюсером проекта. И после этого интервью уверенность в том, что об игре просто необходимо написать, только окрепла.

World of Zellians — милая казуальная стратегия, которая, кроме PC, появится на всех консолях, включая Wii. Под контроль игроку отдана небольшая деревня поселенцев-зеллиан. Ими нужно руководить при помощи упрощенной системы менеджмента: строить фермы, избы и мельницы, обучать жителей сажать кукурузу и поливать фруктовые деревья, следить за балансом основных параметров (экономическое благосостояние, популяция), а также за тем, чтобы зеллиане всегда были здоровы и счастливы. Так, в одной из миссий мы возьмем под свой контроль уже развившееся поселение и поможем его жителям справиться с экономическим кризисом. Педро поясняет ситуацию: в деревне есть дома, магазины и дороги, но нет фабрик, добывающих сырье, — значит, торговцам нечего продать, их труд приносит лишь убытки. Игрок должен восстановить инфраструктуру, наладить тяжелую промышленность, соединить дорогами производящие фабрики с магазинами — и населенный пункт расцветет.

Но за этими миловидными подробностями и скриншотами на самом деле скрывается научная основа. Gameinvest подтверждают, что в фундамент World of Zellians заложена работа настоящего классика общественных наук, Авраама Маслоу. *«Перед началом разработки мы традиционно устроили собрание, где каждый начал высказывать идеи по поводу будущей игры — мы давно хотели создать градостроительный симулятор. И тут кто-то неожиданно вспомнил о пирамиде Маслоу»*, — вспоминает Педро.

Авраам Маслоу — американец русского происхождения, который первым структурировал иерархию человеческих потребностей. «Игромания» отнюдь не учебник обществознания, но в разработанной Маслоу системе всего пять ступеней, поэтому, пожалуйста, потерпите.

Согласно пирамиде потребностей, чтобы чувствовать себя комфортно, люди должны сначала удовлетворить базовые потребности (грубо говоря, наесться и напиться); затем им требуется ощутить себя в безопасности; потом — получить возможность для общения; следом — признание окружающих; и только после этого они могут заняться своим духовным развитием. Эта пирамида вот уже много лет является основой современного менеджмента, и она же является основой, на которой строится геймплей World of Zellians.

На первых этапах игры стратегическая задача — накормить подопечных: строятся бакалеи и булочные. По мере развития нашего маленького социума придется возводить полицейские участки, пожарные депо и больницы (безопасность). Далее жителям захочется больше общаться — добавим кофейни (вообще-то тут Педро назвал двусмысленный *«coffee shop»*, но мы все же думаем, что он не имел в виду ничего криминального) и рестораны. Как жители удовлетворяют потребность в престиже, нам не объяснили, зато известно, что на последних этапах игры мы будем возводить церкви и картинные галереи.

По словам авторов, ключевым требованием к внешнему виду World of Zellians является «миловидность».

Почти все объекты в игре занимают одинаковую площадь. Присмотритесь: кукурузное поле, оросительный канал и дорога будто нарезаны из одних и тех же прямоугольников.

■ ■ ■

Ну и маленькая деталь. Игроку тут отводится роль не просто правителя, но бога. Он сможет контролировать время, изменять погоду, двигать предметы и использовать другие сверхъестественные возможности. У вас даже будет противник — злой бог Зорм, который разрушает поселения, создавая тем самым дополнительные трудности. Gameinvest явно не собираются конкурировать с **Black & White**, но в качестве интерактивной методички «обществознание для самых маленьких» World of Zellians вполне подойдет. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Казуальный градостроительный симулятор, в основе геймплея которого — пирамида потребностей Маслоу.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 70%

E3 2008: Лучшая игра выставки
Приготовься к будущему™
Fallout 3
Games for Windows
XBOX 360 LIVE
PLAYSTATION 3
ZeniMax EUROPE LTD.
Bethesda SOFTWORKS
ФИРМА «1С»
РЕКЛАМА
Fallout® 3 © 2008 Bethesda Softworks LLC, a ZeniMax Media company. Bethesda Softworks, Bethesda Game Studios, ZeniMax and related logos are registered trademarks or trademarks of ZeniMax Media Inc. in the U.S. and/or other countries. Fallout, Prepare for the Future and related logos are trademarks or registered trademarks of Bethesda Softworks LLC in the U.S. and/or other countries. All rights reserved. Microsoft, Windows, the Windows Vista Start button, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies, and 'Games for Windows' and the Windows Vista Start button logo are used under license from Microsoft.
«PS», «PLAYSTATION» and «PS3» Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved. © 2008 ЗАО «1С». Все права защищены.

Кирилл Волошин
RS@IGROMANIA.RU

ЖАНР
- Тактика
- Ролевая игра

- **Издатель**
  Бука
- **Разработчик**
  Апейрон
- **Похожесть**
  - Бригада Е5: Новый альянс
  - 7.62
- **Мультиплеер**
  Отсутствует
- **Сайт игры**
  http://www.buka.ru/cgi-bin/show.pl?id=428

ДАТА ВЫХОДА
Начало 2009 года

МАРОДЕР

Книги известного интернет-автора Беркема Аль Атоми (это, конечно, псевдоним, за которым инкогнито скрывается наш соотечественник) сейчас, на фоне истерики между Россией и НАТО, актуальны как никогда. Два его романа, «**Мародер**» и «**Каратель**», описывают щекотливую ситуацию: в Россию для установления американской демократии и контроля за ядерными объектами вводятся войска НАТО. После этого начинается анархия: органы управления, армия и милиция самораспускаются, страну захлестывает гражданская война.

Действие «Мародера» разворачивается в провинциальном уральском городке, где люди громят магазины и квартиры, свирепствуют уличные банды, а по улицам бродят голодные собаки-людоеды. Немногие сохранили человеческое лицо, и среди них — татарин Ахмет, который пытается не просто выжить, но и построить в указанных условиях свою крепость. Это очень жесткие, полные брани и национальной нетерпимости произведения, но это также очень сильные, искренние книги о выживании. Питерская студия «**Апейрон**», известная тактическими RPG «**Бригада Е5: Новый альянс**» и «**7.62**», впечатлилась настолько, что решила сделать на основе «Мародера» одноименную игру.

По сравнению с предыдущими играми «Апейрона» в «Мародере» арсенал намного скромнее: немногим более 30 моделей.

«**Мародер**» — тоже тактика, вдохновленная **Jagged Alliance**, но вместо южноамериканских пейзажей тут знакомые виды: петербуржцы рисуют российскую провинцию. Часть города разрушена натовским огнем, уцелевшие здания стоят в запустении, разграблены или превращены выжившими в крепости. Именно здесь мы должны пройти весь путь от мародера до хозяина одного из таких укрепленных сооружений.

Кроме того, «Мародер» — сюжетно-ориентированная и куда более линейная игра, чем все предыдущее творчество «Апейрона». Тут нет открытой песочницы, как в Jagged Alliance, все основные игровые события и задания соответствуют книге: вольности авторы позволили только в финале. Новые локации открываются строго по сюжету.

Простор для маневров все-таки предусмотрен: в промежутках между сюжетными квестами игрок может взять у нейтральных персонажей какие-нибудь побочные задания, в каждой локации припрятаны, заперты и заминированы различные бонусы (вроде уникального оружия). Общаясь с окружающими, Ахмет получает дополнительную информацию, а иногда и опыт. Наконец, в некоторых местах у него будет примитивный, но все-таки выбор: убить, бросить на произвол или помочь.

Питерцы бережно сохранили главный «фетиш» всех подобных игр — возню с собственным отрядом. Все персонажи присоединяются к дому Ахмета по сюжету, но каждый раз это предваряется неким событием, в котором мы участвуем лично.

Тактический геймплей «Мародера», как и все предыдущие работы «Апейрона», базируется на основе уникальной технологии SPM. Главное ее отличие от традиционной пошаговой системы в том, что вместо абстрактных «очков хода» тут задействуются секунды реального времени. Но есть и кое-какие коррективы: сокращены или объединены некоторые типы стрельбы и способы перемещения, большее значение уделяется использованию мин, стационарных пулеметов и оружия ближнего боя. Патроны придется экономить — это основная валюта в мире «Мародера».

Но главное нововведение — появление четких уровней персонажа и системы перков. Развиваясь, бойцы могут приобретать различные специализации: ускорить прицеливание при стрельбе из винтовок, увеличить шанс на удачу при разминировании.

Наконец, расширятся возможности апгрейдов оружия. Помимо обычного тюнинга, в «Мародере» можно будет модифицировать ствол при помощи NPC, за отдельную плату (например, заменить приклад на более эргономичный).

■■■

В некоторых ракурсах «Мародер» может показаться упрощенной версией «Бригады Е5» и «7.62», зато здесь ожидается более акцентированная ролевая система с перками и действительно сильный сюжет (пусть и весьма специфического свойства). В итоге может получиться очередной «русский Fallout», где вместо апокалипсиса — гражданская война и натовский кулак под носом. ■

Ахмету предстоит сражаться и в лабиринтах городских руин, и на открытых природных пространствах, и в подземных бункерах.

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Политизированная тактика от «Апейрона», в которой НАТО контролирует Россию, а россияне совершенно не контролируют себя.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ **70%**

Акелла
ТАРР
ХРОНИКИ
СТРАЖИ ПОГРАНИЧЬЯ
РЕКЛАМА
Пока мы все живы · пусть сияют звезды
www.akella.com
СОЮЗ
Настроение!
ХИТ ZONA
М.видео
Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ", "М Видео", "ХитZona" и "Настроение"
© 2008 ООО "Акелла", Все авторские имущественные права на территории России, СНГ и стран Балтии. Нелегальное копирование преследуется. Тех. поддержка: (495) 363-4612 E-mail: support@akella.com. Игры с доставкой www.cdgames.ru. Оптовая продажа: Москва, (495)363-46-14, nataly@cdnavigator.ru; Санкт-Петербург, (812)252-49-65, akella@msgbox.ru;, Ростов-на-Дону, (863)290-78-42, akellarostov@aaanet.ru; Новосибирск, (383)227-74-64, akellansk@akella.com;, Екатеринбург, (343)297-34-42, akellaekb@sky.ru., Представитель на Украине -"Мультитрейд" - www.multitrade.com.ua., Филиал ООО "Полёт Навигатора" в Санкт-Петербурге (дистрибьюторское подразделение компании "Акелла"). Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, тел/факс (812) 252-49-65.
QUAZAR Studio
Акелла

BATMAN ARKHAM ASYLUM

Линар Феткулов

ЖАНР	Экшен

Издатель
Eidos Interactive
Разработчик
Rocksteady Studios
Издатель в России/локализатор
Новый диск
Похожесть
Batman: Vengeance
Мультиплеер
Без подробностей
Сайт игры
Отсутствует на момент написания статьи

ДАТА ВЫХОДА
2009 год

Дилогия Кристофера Нолана («**Бэтмен: Начало**» и недавний «**Темный рыцарь**») в определенном смысле возвращает веру в приличные фильмы о Бэтмане. К сиквелу Нолан окончательно разошелся: выкинул слово «Бэтмен» из названия, усадил зрителя в кинозале на два с половиной часа, разыграл на экране драму. К тому же так и не объяснил, откуда у Джокера *эти* шрамы. Результат — стоячая овация критиков, запредельный рейтинг на сайте ***imdb.com*** и окончательное спасение от позора, который, казалось, было невозможно смыть после фарса «**Бэтмен и Робин**».

Игровая индустрия в какой-то мере подхватила этот задор. Грядущая игра о Бэтмене по-прежнему боится расстаться с его именем в названии, но, с другой стороны, это уже не «**Бэтмен. На страже города**» (**Batman: Vengeance** в оригинале). Это **Batman: Arkham Asylum**.

Бэтмен возвращается

Озаглавив свою игру таким образом, англичане **Rocksteady Studios** дали ясно понять, что они разрывают связи с последними фильмами, возвращаясь к классической вселенной Бэтмена. Сумасшедший дом Аркхем (Arkham Asylum) — не самое подходящее место для привлечения покупателей. Его вообще не принято показывать публике — он наводит на нелужные мысли. В «**Бэтмене навсегда**» был запланирован эпизод, где Двулицый (в исполнении Томми Ли Джонса) сбегает из лечебницы, но она не вошла в финальную версию. А между тем, наряду с особняком Уэйнов, это помещение можно считать ключевой бэтлокацией. К тому же Arkham Asylum поднимает вопрос, который кинофильмы как-то не решаются ставить: не является ли миллионер, по ночам рядящийся в костюм летучей мыши, сумасшедшим?

Даже если отбросить всю эту метафизику, то лечебница Аркхем — место крайне интересное, здесь томятся практически все враги Бэтмена. Одних после поимки признали невменяемыми (Джокер, Двулицый, Ядовитый Плющ, Пугало), других невозможно содержать где-то еще без специального оборудования (Мистер Фриз), а третьи сидят просто так, за компанию (Пингвин). Неудивительно, что такой разносторонний творческий коллектив однажды взял власть в больнице в свои руки. По многочисленным просьбам Бэтмен отправляется навести порядок в этом дивном месте.

Джокер тут классический, по комиксам. После того, что устроил на экране Хит Леджер, это, конечно, несколько расстраивает.

Каждый полет сюрикена подается с рапидом, качественной анимацией вращения. Звездочкой можно, например, сбить врага с ног.

СУМАШЕДШИЙ ДОМ

Само название Arkham Asylum — явная отсылка к Говарду Лавкрафту и его городу Аркхем (именно там происходит действие большинства рассказов писателя). Лечебница присутствует практически во всех произведениях о Бэтмене начиная с 1974 года, но главной работой, посвященной этому мрачному месту, считается комикс Arkham Asylum: A Serious House on Serious Earth (1989).

Сюжет здесь шизофренически раздваивается: одна сторона — триллер о Бэтмене, другая — трагедия основателя лечебницы Амадея Аркхема. Пациенты сумасшедшего дома во главе с Джокером берут в заложники медперсонал и выдвигают требование: Бэтмен должен прийти в лечебницу, его место рядом с ними. Бэтмен, в общем-то, не спорит…

Параллельно с этим мы узнаем историю Амадея Аркхема — как он мечтал лечить душевнобольных, как переоборудовал свой дом в больницу и как в конечном итоге сам стал ее пациентом.

Привычными для нас мерками комикса это произведение измерить нельзя. Во-первых, впечатляют иллюстрации. Каждая из без малого ста двадцати страниц выполнена с таким вниманием к деталям, какому позавидовали бы обложки многих массовых комиксов.

Во-вторых, потрясает, как авторы работают со структурой графического романа. Мы привыкли, что суть комикса — это избиение врагов с непременным «Arrrggghhh!» вдоль и поперек страниц. В Arkham Asylum текст и иллюстрации работают как режиссерский инструмент. Джокер показывает Бэтмену расплывчатое пятно, которым проверяют адекватность больных, выясняя их ассоциации (тест Роршаха). «Что ты видишь, Бэтмен?» — спрашивает он. Мы переворачиваем страницу, а там — огромная летучая мышь во весь лист. «Ничего. Я ничего там не вижу», — лжет Бэтмен.

Arkham Asylum весь соткан из таких тонкостей. Реплики Джокера оформлены «пляшущими» красными буквами — мы как бы слышим его издевающийся, смеющийся голос. Двуличный проходит курс терапии — его «пересаживают» с монеты на игральную кость: шесть вариантов, шесть граней кубика вместо двух сторон монеты. Размышление Аркхема о борьбе с внутренними демонами идет на фоне битвы Бэтмена с живым чудовищем (Killer Croc).

Несмотря на одинаковые названия и очевидное сходство сюжета, Eidos отказываются назвать Batman: Arkham Asylum адаптацией комикса — Rocksteady Studios черпали вдохновение в самых разных произведениях. Честно говоря, жаль.

Модель Бэтмена выглядит вполне достойно, но некоторые части его тела периодически прорываются через плащ.

Экшен-механика тут злая, реалистичная, вполне соответствует тому, как ведет себя Брюс Уэйн в фильмах Нолана.

Мы несколько насторожились, узнав, что действие игры пройдет в лечебнице. Бэтмен умеет летать, у него есть самолет, мотоцикл и бэтмобиль. Не будет ли ему тесно в застенках дурдома? Но **Eidos** во время демонстрации неожиданно дарят надежду: *«В игре будет бэтмобиль. Больше пока ничего сказать не могу»*. Остается верить, что его присутствие не ограничится извозом Бэтмена к дверям больницы.

Все помещение лечебницы, а также близлежащие территории (Arkham Asylum находится на острове) будут в нашем полном распоряжении. Поначалу казалось, что англичане готовят породистый стелс-экшен: замкнутое пространство, задаваемые сторонним наблюдателем миссии, квесты от местных «жителей», различные способы достижения цели, развитие умений. Роль удаленных руководителей возьмут на себя комиссар Гордон и его дочка — они будут давать мудрые советы по рации, направляя Бэтмена (загипнотизируют ли они его для начала, пока неизвестно). Рукопашный бой, умение обращаться с метательными звездочками и другие трюки можно будет подвергнуть прокачке.

Когда мы на несколько минут прикоснулись к геймплею, стало ясно, куда метят **Rocksteady Studios**. Batman: Arkham Asylum — это многовариантный, детализованный мордобой в лучших традициях аркад о супергероях. Вместо нагнетания атмосферы, какого-то исследования игрового мира — групповая раздача оплеух. Драки, надо отдать должное, выглядят очень достойно. Совсем как в последних фильмах, Бэтмен полагается на очень жизненные приемы: дерется в основном кулаками, использует различные захваты, а сокрушительный пинок ногой применяет только для добивания противника. Разработчики щедро разбавляют поединки постановочными ракурсами, демонстрируют завершающие удары в рапиде.

Rocksteady Studios гордо заявляют, что их Бэтмен — простой человек, не наделенный суперспособностями, и в доказательство показывают, как Брюс Уэйн юлой крутится в толпе врагов, словно Нео из второй «**Матрицы**», щедро раздавая затрещины направо и налево. Действительно, какие уж тут суперспособности!

Все это несколько не соответствует духу взрослой игры, которой Batman: Arkham Asylum явно себя считает. Миссии вроде спасения висящих над пропастью полицейских также говорят не в пользу серьезной истории (на презентации Бэтмен от души врезал спасенному охраннику по лицу — нечаянно, конечно, но драмы заметно поубавилось). В общем, если вы ждете от Arkham Asylum трагедии, в сторону которой толкает историю Нолан со своими фильмами, то лучше сразу расслабиться. Зато у игры есть несколько своих совершенно восхитительных особенностей.

Анализируй это

Неожиданно Rocksteady Studios дают игроку почувствовать себя, простите за пошлость, *настоящим Бэтменом*. Прежде всего имеются в виду его знаменитые гаджеты: метательные звездочки в форме летучей мыши, гарпун с веревкой для лазания по стенам, портативные взрывные устройства. Все предметы действительно участвуют в геймплее, а не пылятся под плащом до скриптовой сцены.

Еще Бэтмену помогает «рентгеновское зрение». Включив его, он видит сквозь предметы скелеты врагов с подсвеченным оружием, но главное — в этом режиме жирным маркером обозначаются важные для геймплея области. Например, рубильник или выступ, за который удобно зацепиться кошкой. Глупость, казалось бы, восхищаться такими чисто эстетскими приемами, но в Arkham Asylum они работают.

Для решения некоторых сценарных задач нужно вести себя скрытно, но разработчики на корню пресекают всякие слухи о стелс-экшене: Бэтмен не должен прятаться в тени и ходить на цыпочках. Поэтому Rocksteady Studios придумали Predator Mode — режим хищника. По сути это, так сказать, агрессивный стелс. Принцип его действия нам продемонстрировали на примере уровня в колонном зале. На первом этаже бродят несколько

Джокер справедливо считает, что миллиардеру, который по ночам летает над городом в черном латексе и носит острые уши, — самое место в лечебнице, рядом с ним.

УЖАС НА КРЫЛЬЯХ НОЧИ

Бэтмен охотится. Притаившись за ни о чем не подозревающим злодеем, он выбирает момент для атаки. Камера очень удобно «садится» ему на спину, сохраняя перспективу от третьего лица, но не загораживая обзор.

Найдя удачное место для броска, Бэтмен пикирует на жертву. Полет полностью контролируется игроком, мы сами выбираем, в какой момент раскрыть крылья (то есть когда нужно просто спрыгнуть с небольшой высоты, это можно сделать без лишнего позерства).

Эффектное завершение комбинации ударом ногами. Казалось бы, ситуация насквозь постановочная, но, похоже, таких моментов в игре будет немало. Главный секрет их создания — сделать побольше многоэтажных уровней.

бандитов, Бэтмен наблюдает за ними сверху.

Тут нужно сделать оговорку. Мощная фигура героя, облаченная к тому же в плащ, нисколько не загораживает игроку обзор. Более того, камера справляется с различными ракурсами и ловко подстраивается под выкрутасы Бэтмена. И когда кажется, что места для виртуального оператора совсем не осталось (например, герой приютился на крохотном выступе под потолком), она вдруг перемещается за Бэтменовы уши!

...Так вот, полностью контролируя перемещение врагов, Бэтмен выжидает, пока один из них отобьется от «стада». И вот дальше есть два варианта развития событий. Первый — герой по колоннам забирается туда, где он окажется прямо над противником, спускается на тросе, хватает врага и привязывает его за ногу! В таком подвешенном состоянии несчастный привлекает внимание своих подельников — они сбегаются на крики и пытаются понять, что же случилось. Дальше Бэтмен может срезать висящего, метнув сюрикен, чтобы потом разобраться с остальными.

Но есть и второй вариант — без лишних церемоний вломиться в толпу врагов и избить всех. Тут очень пригодится умение планировать на сложенном в крылья плаще. Игрок полностью контролирует этот процесс, сам выбирает, когда раскрыть «парашют» и куда лететь. Так, например, получается эффектно ударить врага ногой еще до приземления.

Высший пилотаж — выловить всех противников, оставшись незамеченным. Игра здорово передает панику врагов, не понимающих, кто же на них нападает.

Это Killer Croc, не самый популярный, но, пожалуй, самый большой злодей в мире Бэтмена.

Ну и кроме всего прочего, картину дополняют мелочи вроде вырывания вентиляционных решеток (вместо того чтобы просто выбить решетку ногой, Бэтмен, как бы подчеркивая свою мужественность, выдирает ее голыми руками — привет **God of War**) и романтично развивающегося плаща.

Так что у Rocksteady Studios, похоже, получается главное — они создают узнаваемый, цельный, яркий образ Бэтмена. И делают это не только визуально, но и геймплейно.

■■■

Но нам бы, конечно, хотелось по-настоящему почувствовать атмосферу больницы Аркхем, увидеть живое противоборство ее узников. К сожалению, тут порадовать нечем. В репликах Бэтмена опять струится пафос из старых фильмов, ему снова противостоит «адский» Джокер, никакой драмы, никаких противоречий. Вот добро, вот зло — все просто, как две стороны монеты Двуличего. Очень хочется верить, что мы видели лишь малую часть истории и не уловили ее суть. Очень хочется надеяться, что Arkham Asylum для Rocksteady Studios — это многогранный образ, плацдарм для раскрытия характера главного героя и его противников. А не просто повод запихнуть в игру о Бэтмене всех возможных боссов. Но даже если это окажется так — мы не против. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

«Взрослая» игра о Бэтмене — с аркадной структурой, но ярким образом главного героя.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ **40%**

PlayStation 2
NINTENDO DS
treyarch
ACTIVISION
PLAYSTATION 3
Games for Windows
XBOX 360 LIVE
Wii

«ЖЕСТКИЙ,
АТМОСФЕРНЫЙ,
ЗАПРАВЛЕННЫЙ
АДРЕНАЛИНОМ
НА УРОВНЕ
ЧЕТВЕРТОЙ ЧАСТИ
ИГРОМАНИЯ
CALL OF DUTY
WORLD AT WAR
WWW.CALLOFDUTY.COM
© 2008 Activision Publishing, Inc. Activision и Call of Duty являются зарегистрированными торговыми марками Activision Publishing, Inc. Все права защищены. Все прочие торговые марки и товарные знаки являются собственностью соответствующих владельцев. Windows, the Windows Vista Start button и Xbox 360 являются товарными знаками группы компаний Microsoft. Games for Windows и логотип the Windows Vista Start button используются по лицензии Microsoft. NINTENDO DS, Wii и логотип Wii являются торговыми марками NINTENDO. Все прочие торговые марки и товарные знаки являются собственностью соответствующих владельцев. Все права защищены. Activision не несет ответственность за доступность сетевой игры и может изменять или закрывать онлайн-сервисы без предварительного уведомления, например, по соображениям экономики в том случае, если на сервере спустя время станет мало игроков.
Исключительные права на издание и распространение программы для ЭВМ на территории России и стран бывшего СССР принадлежат ООО «Новый Диск», 127083 Москва, Петровско-Разумовская аллея, д. 10, корп. 1. По вопросам продаж экземпляров программы для ЭВМ, а также для Wii и DS обращайтесь по телефону: (495) 785-65-13 (многоканальный), e-mail: sale@nd.ru. Заказ дисков по телефону: (495) 785-65-13, e-mail: zakaz@nd.ru.
Исключительные права на распространение программы на территории России и стран СНГ на платформах Xbox 360, PLAYSTATION 3 и PlayStation 2 принадлежат компании «Софт Клаб». Оптовые продажи осуществляются ООО «Ритейл Сервис». Телефоны офиса продаж: +7(495) 981-3933 (многоканальный), +7(495) 981-2370 (многоканальный), +7(499) 238-3589. E-mail: sales@retservice.ru
реклама

ЖАНР Шутер

Издатель THQ

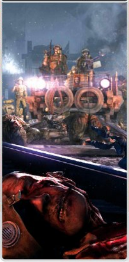
Разработчик 4A Games

Похожесть Серия S.T.A.L.K.E.R.

Мультиплеер Без подробностей

Сайт игры Отсутствует на момент написания статьи

ДАТА ВЫХОДА
2009 год



Олег Ставицкий

Мы редко пишем на этих страницах о закулисных телодвижениях, вопросах купли-продажи, контрактах и прочих внутренних процессах игровой индустрии. Но отказать себе в удовольствии и не разобрать ситуацию, сложившуюся вокруг компьютерной игры «**Метро 2033**», невозможно. Два года назад студия **4A Games**, почти полностью составленная из ключевых сотрудников **GSC Game World**, спровоцировала внушительное возмущение силы со своим дебютным шутером. Уйдя из GSC, они взялись делать игру, которая фотографически, феноменально походила на «Сталкера». Речь не только и не столько о технологии (обвинения в хищении движка 4A Games успешно опровергли), мы говорим о концептуальном, идеологическом сходстве. «Метро 2033» — это советская постапокалиптическая эстетика, характерного болотного цвета противогазы, узнаваемая архитектура, автомат Калашникова и прочая СССР-атрибутика. Полтора года назад мы съездили к 4A Games, увидели «Метро 2033» своими глазами и нашли, что это занятный, глубокий, богатый нюансами шутер.

А потом началось самое интересное. Компьютерную игру «Сталкер» на Западе, как все мы знаем, издавала уважаемая компания **THQ**. Которую, как все мы также знаем, к приквелу сменила компания **Deep Silver**. Так вот, выяснилось, что вместо «**Чистого неба**» THQ взялись продюсировать... правильно, «Метро 2033». Тут нужно пояснить, что роль THQ в судьбе «Сталкера», мягко говоря, не ограничивается выписыванием чеков. В комьюнити твердо уверены, что массовое вырезание запланированных возможностей (управляемая техника, выбросы) случилось под давлением THQ. Есть и другое мнение — игра вообще вышла в свет потому, что последние несколько месяцев ее западный продюсер, Дин Шарп, провел в офисе GSC и чуть ли не лично руководил разработкой. Правда, скорее всего, находится где-то посередине — «Сталкер» вряд ли стал бы международным феноменом без финансовой и продюсерской поддержки THQ, но глупо думать, что западный издатель безропотно сносил нескончаемый бета-тест и переносы релиза.

Так вот, ситуация окончательно перестала быть томной, когда на первой закрытой западной презентации обнаружилось, что «Метро 2033» продюсирует, как вы правильно догадались, тот же самый Дин Шарп.

Серьезная проблема «Метро 2033» — дизайн монстров, которые выглядят как резиновые персонажи фильмов Эда Вуда.

Удивительно, но при явном дефиците патронов динамита в московском метрополитене почему-то оказалось в избытке.

Персонажи обмениваются шутками, знакомыми многим из нас по старшей дошкольной группе: «Я испортил воздух! А, вы все равно в противогазе!»

Внешнего интерфейса у «Метро 2033», согласно последней шутерной моде, нет.

Библиотека им. Ленина

Это вообще была довольно сюрреалистическая ситуация. Будучи единственным российским изданием, приглашенным на секретный показ нового шутера от THQ, мы попали в пикантное положение: несколько мужчин украинского происхождения на хорошем английском языке с характерным славянским акцентом показывали западной прессе шутер, поразительно похожий на «Сталкера». Единственный человек, который делал в блокноте пометки на русском, был автор данного текста. И вот что я увидел.

4A Games старательно дистанцируются от «Сталкера», хотя параллели очевидны. Они настаивают на том, что «Метро 2033» — это в первую очередь сюжетный шутер, без сложной AI-симуляции жизни, зато с тысячей нюансов и внятной историей. Так и есть, хотя внешне «Метро 2033» по-прежнему напоминает творчество GSC, и что-то нам подсказывает, что именно за это, а вовсе не за сюжет Дмитрия Глуховского, игру взялись финансировать THQ.

По большому счету, нам мало что есть добавить к полуторалетней давности превью, написанному по мотивам поездки в офис 4A Games. «Метро 2033» — большой коридорный шутер, набитый скриптами, диалогами и различными тонкостями. В основе истории — одноименная книга Дмитрия Глуховского, который за прошедшее время из интернет-персонажа превратился в полноценную медиафигуру. «Метро 2033» рассматривает последствия атомной войны в Москве, где все выжившие укрылись под землей, в метрополитене, а все, кто наверху, мутировали в страшно сказать что.

Украинцы называют в качестве ориентиров **Half-Life 2**, но нам кажется уместным вспомнить **BioShock**. Здесь тоже обычная с точки зрения внутренней организации игра удивляет за счет деталей. У 4A Games, например, есть торгово-денежные отношения, пикантные тем, что деньгами в «Метро 2033» служат патроны, которыми, как нетрудно догадаться, предстоит также стрелять.

Или вот воздушный фильтр, который нужно периодически менять, о чем нам сообщает постепенно запотевающая маска на лице. «Метро 2033» — это вообще очень наглядный шутер, тут все считывается прямо с экрана, интерфейса практически не видно. Конденсат на маске означает загрязнившийся фильтр, точное время до его полного износа сообщают часы на руке, направление к ближайшей сюжетной локации указывает пламя зажигалки, которую нужно извлекать из кармана. Даже карта здесь совсем как в **Far Cry 2** — герой разворачивает и изучает ее, не выпадая из игры. Есть еще помповое ружье, которое нужно накачивать, истерически молотя по левой кнопке мыши, есть наручные часы, кроме жизнеспособности фильтра трогательно показывающие время, установленное на компьютере, — такая очень программистская деталь.

Следующая станция

В игре нет, к сожалению, какой-то цементирующей основы. Авторы с удовольствием рассказывают про апгрейды фильтров, про дрезину, на которой вы перемещаетесь между станциями метро, но когда речь заходит о собственно шутере, «Метро 2033» неожиданно показывает себя не с лучшей стороны. Это довольно медленный и, положа руку на сердце, не очень крепкий жанровый представитель. Враги, совсем как в первом «Сталкере», неохотно реагируют на попадания — в худших традициях шутеров прошлой эры вы стреляете в какого-нибудь Библиотекаря, а он, не дрогнув, принимает несколько ударов дроби в упор, после чего оседает ragdoll-куклой на пол. Анимации много, но она успела утомить даже во время показа «из рук» — вы подолгу накачиваете помповое ружье, обстоятельно закладываете патроны в винтовку, а враги в это время больно кусают за бока. Экран традиционно заливает красным, вы пятитесь, мутанты снова кусаются, экран продолжает краснеть. Для пополнения здоровья герой колет себе какие-то ампулы, а когда становится совсем плохо, игра включает рапид, давая вам таким образом возможность выйти из схватки живым. В этот момент Дин Шарп морщится — ему не нравится slo-mo, и это, видимо, будет первый кандидат на выброс.

Все основные события заскриптованы, игровые ситуации практически не предполагают импровизации — как правило, вы заперты в замкнутом помещении наедине с очередным мутантом. 4A Games что-то еще робко говорят про физические головоломки, но они тут ограничиваются следующими зарисовками: герой запускает огромную люстру на цепи, которая пробивает проход, или же стреляет по гигантским сосулькам, которые валятся на голову ничего не подозревающим врагам. После **Alone in the Dark** это выглядит как первый робкий эксперимент с физическим движком.

При этом, глядя на «Метро 2033», очень легко понять, за что игру взяли к себе THQ. Тут богатый сталинский ампир, тяжелые резные двери и хрустальные люстры в московской центральной библиотеке (далеко не вся игра проходит под землей) соседствуют с мутантами, пальбой из шотгана и прочими бессмертными жанровыми атрибутами. С этой точки зрения с «Метро 2033» все в полном порядке — уровни отрисованы с маниакальным тщанием, а постапокалиптический СССР — беспроигрышная эстетика.

Так что THQ тут предстоит большая работа. Они, как и мы полтора года назад, видят во всем этом умный, интересный, но несколько расхлябанный шутер. «Метро 2033» нужно закрутить, затянуть, выкинуть все лишнее, сделать так, чтобы рассказ о нем не распадался на описания накачки помпового ружья и часах, которые показывают время на вашем компьютере.

■■■

«Метро 2033» — это четвертый (после «Сталкера», **Heroes of Might and Magic 5** и **TimeShift**) опыт продюсирования большим западным издателем большой русскоязычной игры. У 4A Games явно есть самое необходимое — талант, воображение и хороший арт-директор. У THQ есть опыт, деньги и четкое (мы надеемся) понимание, как сегодня должен выглядеть конкурентоспособный шутер от первого лица. Искренне желаем Дину Шарпу не провести свой очередной отпуск за мучительным бета-тестом. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Богатый нюансами коридорный шутер от выходцев из GSC неожиданно взялся продюсировать бывший западный издатель «Сталкера», THQ. Мы считаем, что 4A Games это только на пользу.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 60%

LEFT 4 DEAD

Станислав Ломакин

ЖАНР	Командный шутер
Издатели	Valve Software; Electronic Arts
Разработчики	Turtle Rock Studios; Certain Affinity
Издатель в России/локализатор	Акелла
Похожесть	Half-Life 2; Counter-Strike; Team Fortress 2
Мультиплеер	Интернет; Локальная сеть
Сайт игры	www.l4d.com

ДАТА ВЫХОДА
Конец 2008 года

Согласно последней моде многопользовательский шутер, как известно, должен бесплатно качаться из интернета, запускаться в браузерном окне и жить за счет рекламы. К нашему счастью, **Valve** выбрала свой, более крутой путь: вот уже несколько лет они продают под видом новых игр модификации **Half-Life 2**. И никто, заметьте, слова плохого не сказал.

Заткнись и мутируй

Как мы уже сообщали этим летом (см. «Игроманию» №8'2008, стр. 48-50), геймплей **Left 4 Dead** заменяет этой игре сюжет, драму и вообще все остальное. Все, что тут нужно делать, — это играть.

Стартовый расклад ничем не отличается от **Team Fortress 2**: выжившие (их, напоминаем, четверо) оказываются в комнате, где на стеллажах разложены предметы первой необходимости. Снарядившись, четверка может спокойно выходить вон. К слову, в текущей версии можно не торчать в комнате полминуты, а при желании выбегать навстречу врагу хоть в трусах, достаточно лишь снять железный засов и толкнуть дверь — и гори все синим пламенем. В отличие от Team Fortress 2, количество предметов в стартовой комнате строго распределено между игроками, так что возвращаться в нее за подкреплением бесполезно. К тому же, когда вам понадобится что-нибудь из ларца, вы наверняка будете уже слишком далеко.

Культурную программу квартета определяет так называемый режиссер, управляемый искусственным интеллектом. В зависимости от скорости передвижения игроков по карте и их местоположения игра пытается сделать жизнь выживших как можно интереснее. Переступив порог стартовой комнаты, не стоит ждать мгновенного нападения, с большей вероятностью вы обнаружите за дверью самых бесполезных представителей популяции зомби — они ведут отрешенный образ жизни, мало передвигаются и часами могут смотреть в одну точку. Не в пример этой классической модели основная масса зомби в Left 4 Dead предпочитает передвигаться бегом, как в «28 дней спустя». Первые ласточки появляются уже спустя минуту, но и они проблем не вызывают, таким хватает одной-двух пуль в корпус или нескольких ударов прикладом.

Противник тут делится на две категории — обычные зомби и боссы, вследствие непонятных химических процессов мутировавшие в нечто более крутое, чем обычный бегающий и ничего не понимающий труп. Несмотря на то что Valve неоднократно акцентировали внимание на силе боссов, за тот час, что мы провели с Left 4 Dead, гораздо больше проблем доставили обычные плотоядные.

Выглядит это примерно так: пятый этаж больницы, мы ждем

Старик окружен, телевизионщики хладнокровно следят за происходящим с вертолета. Впрочем, четыре зомби в Left 4 Dead — это вообще не угроза.

Тут больше значения уделено мощности оружия, чем разбросу пуль. Снайперская винтовка, в отличие от всего остального, может прошивать насквозь сразу несколько тел.

Пластическая хирургия

Как мы уже сообщали, Valve учинили пластическую операцию всем ключевым героям Left 4 Dead, заменив их героические образы на повседневные. Публика как-то не оценила, но мы считаем, что в контексте нападения зомби обычные, ничем не примечательные люди в качестве четверки выживших — это меткое решение.

БЫЛО СТАЛО

БЫЛО СТАЛО

БЫЛО СТАЛО

БЫЛО СТАЛО

лифт, чтобы добраться до крыши, двое немного ранены, но обстановка настолько спокойная, что никто даже не следит за отсчетом этажей. Лифт уже вот-вот… и в этот момент из-за угла выбегает, натурально, 60-70 единиц врага, а чуть погодя появляется еще 30-50 — из приехавшего лифта. Мгновенно в Left 4 Dead не умирают: помимо 100% здоровья, у игрока есть еще так называемые 300% выживания — в том случае, если он попал в лапы зомби, у него есть шанс или дождаться помощи, или собственноручно отпихнуть тварь. В общем, возвращаясь к переплету у лифта, спустя пару минут наша доблестная команда прекратила свое существование под натиском обстоятельств и чужих челюстей.

Семейство плотоядных

Как явствует из вышесказанного, подрядившийся работать режиссером AI весьма сносно и быстро моделирует семь кругов ада в комнате размером не более 3x4. И это без участия предновогодних боссов. Впрочем, решение любых проблем, которые может создать нам Left 4 Dead, заключается в трех словах — взаимопонимание, спокойствие и сноровка. Если **Counter-Strike** или **Team Fortress** являются командными играми по определению, то Left 4 Dead без командной игры просто теряет смысл. Играть в него одному нельзя не потому, что «вы не прочувствуете всей атмосферы» и т.д., а потому, что в обойме винтовки всего 30 патронов, перезарядка занимает полторы-две секунды, и вообще человек не может стрелять в четыре стороны одновременно. Еще одна пара рук в Left 4 Dead играет решающую роль: вовремя подоспевший напарник может помочь отбиться от зомби (а когда вас зажимает босс, сделать это в одиночку почти невозможно), подлечить своей аптечкой, в конце концов, вытащить вас, цепляющегося буквально ногтями за карниз 30-го этажа больницы.

Командное противостояние зомби — это, вообще, довольно свежая ситуация: если сила врага не в качестве, а в количестве, правила меняются до неузнаваемости. Зомби могут нападать помногу и очень неожиданно, но после нескольких попыток можно поймать какое-то чувство ритма. Несмотря на то что AI старается каждый раз разыграть новый сценарий, поток бегущих зомби порой напоминает бурную реку, из которой при желании можно выбраться и наблюдать за течением с берега. В этом случае двое игроков могут выступать в роли приманки, а другие — отстреливать нападающих в спину. Говоря проще, обычные элементы командной игры здесь также приходятся ко двору. Команда всегда состоит из четырех человек, и, как правильно подметил сценарист Left 4 Dead Чет Фальсцек, «если у вас нет друзей — их заменят боты».

Карты или, по аналогии с Counter-Strike, радара здесь нет, вместо них чувство локтя поддерживают маркеры, позволяющие видеть коллег сквозь стены. Решение, на первый взгляд, не самое обычное, но достаточно вспомнить, что большинство локаций в Left 4 Dead имеют по несколько уровней/этажей, и маркеры видятся наиболее логичным вариантом.

О реальной силе боссов мы пока можем только догадываться — в предложенном нам сценарии они уступали простым толпам зомби.

■■■

Если специфика игры за выживших уже вполне ясна, то вот что там с боссами-зомби, до сих пор осталось непонятно. Сегодня, за несколько месяцев до релиза, Left 4 Dead выглядит очень просто и ненавязчиво, с бешеной динамикой и тоннами мясокровищи. Более того — такой игра, скорее всего, и останется. Уже известно, что проект будет развиваться по схожей с Team Fortress 2 системе, с щедрыми обновлениями раз в несколько недель и даже отдельными роликами про каждого героя.

В общем, если выбирать между построенным по принципам веб 2.0 **Battlefield Heroes** и в определенном смысле старомодным Left 4 Dead, мы, определенно, на стороне последнего. По крайней мере, пока. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Зомби-шутер, авторы которого идеально держат баланс между тупой стрельбой и тонкой командной игрой.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ **80%**

Алексей Моисеев

ПУЗАТА ХАТА

ТРИ НОВЫХ ИГРЫ С УКРАИНЫ

Разрешите начать с небольшой просьбы: назовите, пожалуйста, пять украинских студий, разрабатывающих компьютерные игры. **GSC Game World** не предлагать. Остаются **Action Forms** (доделывают «**Анабиоз: Сон разума**»), **Deep Shadows** («**Xenus 2: Белое золото**», «**Предтечи**») и **Creoteam** (только закончили **Collapse**). По крайней мере, именно эти люди сейчас на слуху. На самом же деле Украина насчитывает сегодня больше сотни разработчиков. Большинство из них занимается аутсорсингом, казуальными или браузерными MMO-играми, но есть и те, кто пытается сделать свою большую компьютерную (а кое-кто — и консольную) игру. Со стороны Украины уже давно исходят какие-то позитивные вибрации: GSC сегодня однозначно является самой узнаваемой славянской студией, «Анабиоз» видится лучшим русскоязычным шутером 2008 года по эту сторону от «Сталкера». «**Метро 2033**» взялся финансировать серьезный западный издатель **THQ**, от **Best Way** все давно ждут «**В тылу врага 3**». Положа руку на сердце — КПД у украинского игропрома гораздо выше, чем у российского.

Поэтому сегодня мы разбираем проекты сразу трех киевских студий: **Rostok-Games**, **UDC-game** и **DIOsoft**. Все они варились фактически в одном и том же месте: в недрах киевского завода «Росток» (Rostok-Games обитает там до сих пор). Это здание вообще называется кузницей украинской игростроительной промышленности: именно здесь начинали делать игру своей мечты GSC, а чуть позже к ним присоединились три вышеупомянутые компании.

Про «игру мечты» — это мы не случайно. Каждый из трех проектов, о которых пойдет речь на следующих страницах, изначально носил именно этот статус. Совсем недавно их создатели отказались от амбиций сделать с первого раза игру, которая затмит собой звезды и остановит Землю. Совсем как GSC и многие российские компании несколько лет назад.

Rostok-Games сейчас доделывают «**Бельтион: Свод равновесия**» — проект по мотивам тетралогии «Свод равновесия» Яны Боцман и Дмитрия Гордевского (более известны под псевдонимом Александр Зорич), это Action/RPG с довольно серьезным перекосом в сторону первого.

UDC-game тоже делают Action/RPG, но уже традиционную: с орками, эльфами, магией, огромным миром и большим упором на прокачку персонажа. Называется «**Сердце вечности**». Почему именно «сердце» и почему «вечности», разработчики объяснять категорически отказываются. Словосочетание «традиционная Action/RPG» относится прежде всего к механике игры. Все остальное классическим назвать сложно. Эльфы тут, например, выглядят как оборванцы и носят китайские соломенные шляпы.

Наконец, DIOsoft уже почти закончила PC-версию «**Пиратов XXI века**» и только-только начинает портировать ее на Xbox 360. И если первые два проекта воспринимаются спокойно, без учащенного пульса, то «Пираты» просто поражают. Не потому, что это какая-то фантастическая игра, а потому что ее создатели идут вопреки всем современным геймдизайнерским трендам. И делают это с такой уверенностью в собственной правоте, что им даже на какое-то время веришь.

P.S. Весной этого года **Ubisoft** официально открыла в Киеве свое подразделение. Это вторая после **Crytek** крупная западная компания, открывающая производственный филиал на Украине. Интересно узнать, когда что-нибудь подобное случится у нас?

Вот такое создание сидит на входе в офис Rostok-Games. Говорят, ночью оно бродит по заводу и пожирает припозднившихся рабочих.

Завод «Росток» — здесь вдохновлялись, среди прочих, создатели «Сталкера».

СВОД РАВНОВЕСИЯ
БЕЛЬТИОН

ЖАНР: ACTION/RPG
РАЗРАБОТЧИК: ROSTOK-GAMES
ИЗДАТЕЛЬ: НОВЫЙ ДИСК
ДАТА ВЫХОДА: ДЕКАБРЬ 2008 ГОДА

Для тех, кто не знаком с книгой-первоисточником, краткая информация о Круге Земель — мире, где будет проходить действие игры. Он интересен прежде всего тем, что здесь запрещена магия. Не отсутствует, а именно запрещена. По той причине, что ее использование неумелыми руками непременно приводит к беде. За соблюдением этого закона следит организация «Свод равновесия», под началом которой вы будете служить в роли кадета Орвина. «Бельтион» делает большую ставку на сюжет, поэтому генерации персонажа не будет ни в каком виде: вам выдадут полностью готового героя-новичка, а уж кого из него вырастить, будет решать игрок.

«Бельтион» позиционируется как RPG для тех людей, кто RPG, в принципе, не любит. Ролевая система очень проста: мы не будем гадать, какую характеристику героя подтянуть, не будем мучительно вглядываться в древо умений и прикидывать варианты развития. За каждое изменение характеристик отвечает определенная способность, выучить которую можно у мастеров за очки опыта. Даже здоровье персонажа — это скилл. В свою очередь, древо умений в привычном виде отсутствует. Вместо него нам предлагается линейный список способностей, пополняющийся по ходу игры.

Боевая система тоже легка в освоении: изображать из себя осьминога, чтобы провернуть какое-нибудь хитрое комбо, не придется. Больше всего экшен-механика «Бельтиона» напоминает сильно упрощенный слэшер или шутер (в зависимости от того, какое оружие вы предпочтете). Кстати, об оружии. Оно тут призвано компенсировать отсутствие магических способностей. Будут одноручные и двуручные мечи, тяжелые секиры и молоты, луки и ружья. Нашлось место даже средневековым гранатам. Если ваш выбор пал на холодное оружие, то в распоряжении окажется простенькое комбо из трех ударов, если дистанционное — обычные одиночные выстрелы.

Бои проходят по законам слэшеров, а не ролевых игр. То есть придется довольно интенсивно маневрировать, уворачиваться от ударов, следить, чтобы героя не окружили со всех сторон. С шутерной составляющей тоже свои нюансы: например, стрелы летят не точно в перекрестие прицела, а по дуге.

Сложно сейчас сказать, как будет играться такой борщ из RPG, слэшера и шутера, да еще и без магии. С одной стороны, активное участие игрока в боевом процессе вместо традиционного «клик-клик-клик» не может не радовать. Местами такая система напоминает (очень отдаленно) **Mass Effect**, только с холодным оружием. С другой стороны, уже сейчас виден дефицит разнообразных игровых ситуаций.

А вот за что точно можно не волноваться, так это за историю, сюжет и диалоги. Дуэт «Александр Зорич» в качестве сценаристов — это гарантированно высокий уровень качества. Но дело не только и не столько в литературной основе. Все диалоги озвучены, и озвучены хорошо. Геймдизайнеры явно подсмотрели все у того же Mass Effect, как должна вести себя камера во время разговоров, чтобы игрок не заскучал: ракурсы постоянно меняются, виртуальный оператор меняет фокус, герои активно жестикулируют. Разве что с лицевой анимацией не все так здорово, как хотелось бы.

«Бельтион», как и многие русскоязычные игры сегодня, страдает от прозаических бюджетных проблем. Идея сделать простую RPG с хорошим сюжетом и необычной боевой системой — вполне здравая, сейчас примерно этим же путем идут **Codemasters** со своей **Rise of the Argonauts**. Но тут вступают в силу такие прозаические вещи, как бюджет и производственные ресурсы. А украинцы как будто специально не пытаются маскировать бедность своей картинки. В целом экшен выглядит довольно опрятно, но когда авторы, подражая гораздо более дорогим и профессионально выполненным играм, вдруг дают крупный план какого-нибудь монстра и в кадре оказывается его низкополигональная морда, очень хочется посоветовать им так больше не делать. Бюджетность сама по себе — не какой-то порок, которого необходимо стыдиться. А вот отсутствие выдумки и неумение замаскировать недостатки моделей и технологии — это как раз то, чему Rostok-Games необходимо срочно научиться. ■

Местами «Бельтион» поразительно напоминает The Elder Scrolls 4: Oblivion.

Яркие цвета дизайнерам Rostok-Games как будто незнакомы.

ЖАНР: ОФЛАЙНОВАЯ MMORPG
РАЗРАБОТЧИК: UDC-GAME
ИЗДАТЕЛЬ: НОВЫЙ ДИСК
ДАТА ВЫХОДА: ДЕКАБРЬ 2008 ГОДА

«**Сердце вечности**» — полная противоположность «**Бельтиону**». Это означает, во-первых, тривиальную завязку. Люди (а также эльфы, орки и гномы) мирно сосуществовали в прекрасном мире Саркусе, но тут пришла нежить и почти всех убила. Оставшиеся в живых собрались с силами и дали сдачи, но полностью победить не смогли. Наш главный герой — обычный «пацанчик» из деревни, ставший свидетелем убийства своего отца, который на самом деле ему вовсе не отец. На последнем издыхании мужчина прохрипел что-то о могущественных реликвиях... ну, дальше, в общем, понятно.

Во-вторых, как и в любой приличной MMORPG, система развития героя проста для понимания, но таит в себе бездну возможностей при более детальном изучении. Всего можно развиваться в восьми направлениях: по четыре дерева умений для обычного оружия и для магии. Разработчики настаивают на том, что лучше всего из персонажа делать гибрида: тогда играть станет легче и интереснее. Но при этом выучить за одно прохождение все скиллы не получится. Одним словом, имеем четыре традиционных класса персонажей: воин (меч и щит), берсеркер (два клинка в две руки), варвар (тяжелое двуручное оружие) и лучник. Со школами магии тоже все понятно: огонь, воздух, земля, вода, по девять заклинаний в каждой. На что именно делать упор — на магию или боевые способности — не принципиально. Главное, что даже маг тут сможет при желании надеть тяжелую броню и проломить череп монстру с помощью какого-нибудь огромного молота.

Наконец, окружающий мир и визуальный стиль игры до боли напоминают современные многопользовательские RPG. Если уж файербол, то на пол-экрана, если оружие хорошее, то оно непременно полыхает каким-нибудь ярким цветом и испускает молнии. Если вы решили с кем-то подраться, то победителем обязательно выйдет тот, у кого уровень выше и броня крепче.

Игра всячески побуждает вас к исследованию окружающей действительности: идти можно куда угодно, главное — чтобы вы были достаточно сильны для обитающих в той или иной местности монстров. Единственное, что смущает, так это пустынные города. Создается такое ощущение, что там живут исключительно NPC, выдающие квесты. Возможно, к релизу их заселят праздношатающимися гражданами Саркуса.

Задания обещают быть разнообразными и местами смешными, некоторые из них завязаны на время суток. Будет, например, квест с расследованием деятельности привидений на кладбище, который предстоит выполнять строго в ночное время. Для тех, кто живо представил себе скучный процесс ожидания ночи (особенно если на дворе утро), сообщаем: отдохнуть (а заодно промотать время) герой сможет где угодно и когда угодно. Главное — не располагаться на ночлег в местах возрождения монстров, иначе можно неприятно удивиться по пробуждении.

Отвечая на вопрос *«Почему же все-таки ваша игра так похожа на MMORPG?»*, разработчики поясняют, что далеко не все готовы делить свой мир с другими людьми. Это довольно спорное утверждение, но UDC-game не первыми придумали перенести механику MMORPG в обычную ролевую игру. Консольная **Final Fantasy XII** двухлетней давности почти полностью копировала механику многопользовательских RPG. Не стоит, правда, забывать и о том, что там был приличный сюжет и очень глубокая боевая система, в которой было интересно копаться, пробуя различные комбинации умений и макросов. У «Сердца вечности» всего этого, похоже, не будет.

Как не будет и сколько-нибудь конкурентной картинки. К сожалению, «Сердце вечности» страдает от того же недуга, что и все герои этого текста, — от любительского исполнения. Так сегодня выглядит, скажем, Mount & Blade, сделанная на пожертвования фанатов. Игре, которая серьезно, в офисе, с издателем, делается вот уже несколько лет, такой внешний вид простят только самые преданные жанровые энтузиасты. Надеемся, таких наберется достаточно. ■

Если «Бельтион» похож на TES 4, то «Сердце вечности» напоминает вторую «Готику». В том числе и в техническом смысле.

Надо признать, иные MMORPG выглядят лучше, чем офлайновая «Сердце вечности».

ПИРАТЫ XXI ВЕКА

ЖАНР: РЕТРОШУТЕР
РАЗРАБОТЧИК: DIOSOFT
ИЗДАТЕЛЬ: НОВЫЙ ДИСК
ДАТА ВЫХОДА: 11 ДЕКАБРЯ 2008 ГОДА

«Пираты XXI века» на своем примере нагляднее всех демонстрируют, как здравый смысл берет верх над идеей сделать игру мечты. В 2004 году амбиций у DIOsoft было ничуть не меньше, чем у GSC. Обещали огромные тропические острова, голливудский сюжет, три стороны конфликта с возможностью сыграть за любую, наличие как сухопутного, так и морского транспорта, графику невероятной красоты. Что из этого дожило до сегодняшних дней? В первозданном виде, наверное, ничего.

Мы имеем дело с шутером старой школы. Во времена, когда все отказываются от счетчика здоровья внизу экрана, от аптечек, валяющихся под ногами, от аркадного геймплея, от деления на уровни, в Киеве делается игра, которая попросту игнорирует все эти тенденции. Хотя в изначальной концепции должна была их поддерживать.

На таком фоне про сюжетную составляющую «Пиратов» можно даже не вспоминать. Достаточно сказать, что главгерой пускается во все тяжкие ради своей жены, которую похитили прямо с морского круизного лайнера. Параллельно спасая вселенную.

Кстати говоря, мода на наемников, которые сегодня встречаются в каждой второй игре, все-таки не прошла мимо DIOsoft — в «Пиратах» их трое. И тут игра оборачивается натуральным цирком: здесь не носят бронежилетов и камуфляжей, а ходят исключительно в национальных костюмах. Помешанный на тяжелом оружии шотландец воюет, конечно, в характерной юбке, а украинский снайпер выглядит как высокооплачиваемая версия Тараса Бульбы.

Наемники действуют в основном самостоятельно, лишь изредка приходится их подгонять или, наоборот, останавливать. В игре неплохо (для аркадного шутера) реализована стелс-составляющая, то есть враги не видят затылком и не слышат шорох травы за полкилометра. Но наемники, к сожалению, не будут обучены чтению мыслей игрока и запросто могут завалить тщательно спланированную операцию. Чтобы этого не произошло, как раз предусмотрена кнопка «стоп» для союзников.

Еще одна особенность «Пиратов» — рапид, один в один перенесенный из **F.E.A.R.** Используется slo-mo не слишком часто, в основном тогда, когда надо быстро расправиться с большим количеством противников без вреда для заложников или собственного здоровья (а оно здесь, напоминаем, не восполняется автоматически). Характерно, что ресурс, который расходуется для замедления времени, тут представлен в виде крутящихся над землей бонусов, и если он кончается, то навсегда. Точнее, до тех пор, пока в укромном уголке не найдется очередная ампула с адреналином.

Самое забавное, что при всем этом ретроградстве технология «Пиратов XXI века» обеспечивает все необходимые современному шутеру возможности. За физику тут отвечает PhysX, то есть ящики, дома и вышки разлетаются на кусочки максимально реалистично. Развесистые лопухи реагируют на попадания пуль, по воде расходятся пускай не очень реалистичные, но красивые волны. Подводный мир — страшно сказать, почти как в **Crysis**. Чего не скажешь про анимацию, особенно наемников. Впрочем, DIOsoft утверждают, что она еще будет дорабатываться.

Единственное, от чего темнеет в глазах, так это от слов разработчиков о продолжительности игры. Называется сумасшедшая цифра в 40 (!) часов. Эти часы размажутся по 21 уровню. Мы с трудом себе представляем, где в аркадном ретрошутере без мультиплеера можно упрятать 40 часов.

В прошлом номере мы уже писали о феномене mockbusters — фальшивых блокбастеров, которые продаются на волне успеха больших студийных проектов. Тогда речь шла о «**Chronostorm: Сибирский рубеж**», которая явно будет паразитировать на успехе **Red Alert 3** (кстати, «Хроношторм» разрабатывается украинской студией **Ulysses Games**). Так вот, «Пираты XXI века» — это такой заблудившийся фальшивый блокбастер, который должен был стартовать вместе с Crysis и выехать за счет общего подъема интереса к джунглям. Момент упущен, и теперь DIOsoft предстоит выступать с одиночной программой. Как в XXI веке относятся к аптечкам в джунглях, станет известно уже этой зимой.

Яркий ответ на вопрос, что бы было, если бы Crytek дали в тысячу раз меньше денег и в полном составе поселили на Украине.

Живой подводный мир — пожалуй, главная причина, по которой вы можете запустить эту игру у себя на компьютере.

Во что поиграть

В этом месяце

Ну, началось: **Red Alert 3**, **Dead Space**, **Brothers in Arms: Hell's Highway**, **Sacred 2**, **Pure**, **FIFA 09**. Это неполный список игр, в которые вы наверняка играете прямо сейчас. Традиционный вал релизов, наконец, случился, и первыми идут цельнометаллические, надраенные блокбастеры.

Нет ничего удивительного в том, что единственной игрой, которая в этом номере получает блестящие девять баллов, является годовалой давности CRPG **Witcher: Enhanced Edition**. Все остальные, включая Dead Space, Red Alert 3 и Brothers in Arms, призваны развлечь вас, пока не покажутся потенциальные шедевры: **Fallout 3**, **Far Cry 2**, **GTA 4**.

Трудно что-то добавить к нашим рецензиям на Dead Space и Red Alert 3 — их единственная вина состоит в том, что это игры, сделанные бюджетом, а не сердцем. Ни в коем случае не надо думать, что мы тут имеем дело с кризисом позапрошлого года — все проекты, получающие в этом номере даже 7,5 баллов, стоят половины релизов 2006-го.

Среди всего этого парада дорогих и обеспеченных игр непременно надо выделить те, что вы с легкостью можете пропустить, давя кумачовым сапогом японских трансформеров. Во-первых, **Multiwinia: Survival of the Flattest**, новая работа Introversion. Закон о печати, к сожалению, не позволил нам вместо рецензии опубликовать чат-логи, записанные во время нескольких редакционных сессий, но вы, пожалуйста, запомните — ни одна другая RTS со времен **World in Conflict** не высекала из нас столько искр и эмоций.

Во-вторых, **Pure**, гонка в редком жанре *«для тех, кто не любит гонки»*. Это игра, где за один круг можно пять раз испытать то щекочущее ощущение в животе, которое вы, возможно, испытываете, летая самолетом. Рекомендуется всем страдающим боязнью высоты.

Sid Meier's Civilization 4: Colonization, вызывающе старомодный мейеровский авторимейк стратегии четырнадцатилетней давности. В «Колонизации», за вычетом некоторых нюансов, не изменилось ровным счетом ничего, и сегодня, в 2008 году, это неожиданно подкупает.

В «Колонизацию», Multiwinia, Pure и прочие маленькие шедевры этого месяца необходимо сыграть именно сейчас еще и потому, что в декабре вам будет, мягко говоря, не до них. **Bethesda**, **Rockstar** и **Ubisoft** уже разминаются.

Олег Ставицкий, редактор

CABELA'S BIG GAME HUNTER 2009

- **Жанр:** ежегодное живодерство
- **Издатель:** Activision Value
- **Разработчик:** Magic Wand Productions
- **Мультиплеер:** отсутствует
- **Системные требования:** 1,6 (3) ГГц, 512 Мб (1 Гб), 128 (256) Мб видео

Симуляторы охоты можно бесконечно упрекать за техническую отсталость, однообразный геймплей и геноцид полигональных оленей, но факт — невзирая на качество, эти игры из года в год покупает сумасшедшее количество людей. Это очень популярная забава, а **Cabela's Big Game Hunter** — король жанра: серии уже больше десяти лет.

В новой части разработчики остались верны себе: стоит нашему затянутому в униформу (все вещи — из магазинов Cabela's, конечно) герою высадиться в лесах Монтаны, как он сразу получает важнейшее задание — залезть на вышку и выбить дух из парочки мирно прогуливающихся лосей. Беспокоиться, что звери сольются с лесным массивом, не нужно — во всегда доступном режиме ультрафиолетового зрения обстановка меркнет, а живность подсвечивается. Умерщвленных животных нужно фотографировать — для повышения самооценки. На пути мы встретим лесных рейнджеров, которые выдают задания вроде «убей десять уток за три минуты» и даже предлагают пройти что-то вроде полосы препятствий. Нам придется карабкаться по отвесному склону и балансировать на бревне (методично нажимая клавиши Q и E). А в конце уровня — сюрприз! — побороть мохнатого гризли.

Впрочем, задания однотипны и быстро наскучивают. В основном они сводятся к банальностям вроде «застрели куропатку, лису, кабана, оленя, койота», «поговори с очередным американским рейнджером Честером», «сфотографируй тушку». Быстро выясняется, что бескрайние просторы (а побывать нам придется в Колумбии, Новой Зеландии, Африке, Аргентине) — мираж, идти мы можем только по заранее отведенному для этих целей коридору. Исследовать ничего не получится (напоремся на невидимые стены да и не нужно это) — все цели отмечены на карте. Животные ведут себя странно: иногда бегают по воздуху и исчезают в глубине скал. Зато умирают красиво. Мы в замедленном режиме видим летящую пулю, которая врезается в меховой покров зверя, заставляя его сделать двойной кульбит. Пострелять дадут из пистолета, дробовика, хотя все животные легко умирают от пули обычной винтовки, которая доступна с самого начала.

При этом (хотите верьте, хотите нет) Cabela's Big Game Hunter — действительно *лучшая* серия в жанре. Какой бы однообразной и пресной ни была эта игра, то, что делают конкуренты, еще хуже. Magic Wand хоть что-то меняют, в то время как в том же **Hunting Unlimited** из года в год разве что новые карты добавляются. — *Александр Чепелев*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 5.5

STRONG BAD'S COOL GAME FOR ATTRACTIVE PEOPLE: EPISODE 2 — STRONG BADIA THE FREE

- **Жанр:** квест ■ **Издатель/разработчик:** Telltale Games
- **Мультиплеер:** отсутствует
- **Системные требования:** 800 МГц (1,5 ГГц), 256 (512) Мб, 128 (256) Мб видео

Strong Bad's Cool Game for Attractive People — интерактивный аналог мультфильмам с телеканала **Adult Swim** (с него был списан отечественный **2x2**). Если вы пропустили начало этого праздника (случилось это не далее как два номера назад), объясняем, в чем тут суть.

В основе игры — мультсериал **Homestar Runner**, в котором много абсурдного юмора и насмешек над объектами поп-культуры. Главного героя (речь именно об игре, в сериале ключевых персонажей несколько) зовут Strong Bad (Злой Силач), он расист, носит красную маску рестлера и боксерские перчатки, работает на 486-м компьютере и любит отвечать на письма поклонников. Однажды на его электронный ящик приходит послание, в котором некий фанат возмущается правлением Городского Короля (честное слово, так и зовут — King of Town) и советует Злому Силачу самому занять эту должность. Тот не соглашается, мотивируя тем, что город тихий, а его глава — скучный глупец и вообще «далек от его бизнеса». В эту же секунду в дверь врывается полоумный Король и обвиняет Силача в злостном игнорировании налога на право пользования электронной почтой. Итог — домашний арест и ошейник, начиненный взрывчаткой. Заключенный взбешен — теперь он собирается отомстить Королю и создать собственное государство — Strong Badia.

По механике игра по-прежнему представляет собой классический point'n'click квест, в котором нужно прогуливаться по локациям, общаться с персонажами, собирать предметы и решать циничные головоломки. Например, первая же задача — слепить из домашнего хлама макет Короля и взорвать его.

По сравнению с первым, «пилотным» выпуском игра заметно набрала обороты. История выглядит цельной, юмор — еще более безумным, да и сатира прибавила в едкости. Высмеивают сериалы, вестерны, предвыборные кампании (хотя в последнем случае лучшим примером остается эпизод **Abe Lincoln Must Die!**, из возрожденного **Sam & Max**). Есть даже пародия на NES-игру **Contra**, с алгебраическими уравнениями вместо врагов.

И вроде бы все хорошо, но одно обстоятельство внушает нам опасения: уже сегодня игра обладает наследственными признаками Sam & Max, в том числе самыми скверными. Новых локаций вновь преступно мало, а персонажи опять меняют профессии. Само по себе это, конечно, неплохо, но в прошлый раз такой подход утомил нас достаточно быстро. Надеемся, **Telltale Games** все-таки одумаются и им хватит свежих идей больше, чем на полтора сезона. — *Александр Чепелев*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 7.0

ROMANCE OF THE THREE KINGDOMS 11

- **Жанр:** стратегия ■ **Издатель/разработчик:** KOEI
- **Мультиплеер:** интернет
- **Системные требования:** 2 (3) ГГц, 512 Мб (1 Гб), 128 (256) Мб видео

Издательство **KOEI** продолжает переносить свои чудесные игры на PC. Основная претензия к ним та же — среднестатистический европеец вряд ли поймет эти азиатские творения.

Вот хотя бы **Romance of the Three Kingdoms 11**: псевдоисторическая походовая стратегия в духе **Total War**. Сюжет охватывает 67 лет японской истории (с 184-го по 251 год н.э.). Начинается все привычно: вам на руки выдают город и несколько точек на карте, на которых можно что-нибудь построить с целью последующей добычи ресурсов. Первоначальный капитал добывается элементарно: строительством рынков. При этом реально приносит деньги только один — остальные, если ничего не делать, приводят лишь к инфляции. Поэтому приходится идти на хитрости. Например, построить рядом мельницы, которые повлияют на количество поставляемого хлеба, — тогда придется расширять торговые площади, и, соответственно, рентабельными можно сделать два рынка.

Но главное, конечно, война. Сами битвы происходят прямо на глобальной карте. Обычно в стычке сходится по пять-шесть отрядов, не больше, да и те сами по себе довольно слабы. Приходится использовать суперудары, и вот тут-то начинается фирменная азиатская дикость: оказывается, пару тысяч лет назад японские воины могли шарахнуть неприятеля молнией или файерболом.

Но смешнее всего тут обставлены дипломатические перепалки. В отличие от европейских стратегий, дипломаты на самом деле становятся на колонны, висящие где-то в поднебесье, и обмениваются аргументами, которые визуально представлены как удары молний, а иногда и вовсе как страшно сказать что. При этом по факту в это время происходят политические дебаты. Можно игнорировать то, что сказал оппонент, можно его оскорбить или придумать достойный ответ.

Справедливости ради стоит отметить, что Romance of the Three Kingdoms — самая, наверное, дорогая игра студии, причем средства явно использовали старательно. Мы наконец-то слышим вменяемую озвучку, смотрим приятные рисованные ролики. Но даже несмотря на это, игра выглядит неприлично бедно: глобальную карту и местные битвы даже на скриншотах демонстрировать стыдно.

К слову, последний раз на PC серия заглядывала 12 лет назад, то была четвертая часть. Что самое интересное, изменилась игра мало: если не считать перекроенную экономическую модель и полную трехмерность, во все это можно было поиграть еще в прошлом веке. — *Илья Янович*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 7.0

THE NAKED BROTHERS BAND: THE VIDEO GAME

■ **Жанр:** пубертатный рок ■ **Издатель:** ValuSoft ■ **Разработчик:** THQ
■ **Мультиплеер:** вдвоем на одном компьютере
■ **Системные требования:** 2 (3) ГГц, 512 Мб (1 Гб), 64 (128) Мб видео

The Naked Brothers Band — популярный детский сериал про команду музыкантов, большинству из которых нет и десяти лет. С юмористической историей про восхождение на музыкальный олимп и звездами уровня Умы Турман в камео.

А еще в нем полно красивых музыкальных номеров, которые в 2007 году вышли отдельным альбомом. Он же лежит в основе игры. Сюжет классический — поколесить по стране, сыграть свои песни (всего двадцать пять) на концертных площадках Сиэтла, Нью-Йорка и других крупных городов. Механика проста — играет музыка, с разных сторон летят ноты, а мы вовремя должны нажимать соответствующие кнопки. Другое дело, что по концепции все очень похоже на **Rock Band** — нам нужно сыграть за каждого из членов команды. И если в шкуре ударника достаточно попеременно нажимать всего две клавиши, то гитаристу придется вовремя переключаться между струнами, а вокалисту — между октавами. И уже на средней сложности делать это очень неудобно — нужен геймпад. Благодаря лицензированной музыке (в жанре детский поп-панк) получилось не так уж тоскливо, но клавиатура никогда не заменит вам инструментов из Rock Band. Веселья, соответственно, тоже стократ меньше. — *Александр Чепелев*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 5.0

HELL'S KITCHEN: THE VIDEO GAME

■ **Жанр:** дьявольский кулинарный симулятор ■ **Издатель:** Ubisoft Entertainment
■ **Разработчик:** Ludia ■ **Мультиплеер:** отсутствует
■ **Системные требования:** 800 МГц (1,6) ГГц, 256 (512) Мб, 64 (128) Мб видео

Hell's Kitchen — реалити-шоу, которое ведет британский шеф-повар Гордон Рамзи. Участники соревнуются за должность повара в одном из его ресторанов, а он в это время издевается над ними, ругает последними словами и устраивает конкурсы на выживание.

В интерактивной версии шоу нашей целью становится занимательное обслуживание посетителей. В основе игры лежит концепция казуальных симуляторов обслуживания вроде **Cake Mania**: каждого клиента нужно посадить за столик, взять заказ, приготовить его, убрать посуду и выписать счет. Все эти действия решаются одним кликом мышки. Разве что для приготовления еды нужно отправиться на кухню, перемолоть продукты и кинуть их жариться. Клиенты заказывают сразу по несколько блюд, а ингредиенты желательно размещать равномерно, чтобы пища не пригорела или не остыла. Ведь они нетерпеливые, злятся, когда заказ долго не несут, да фигура Рамзи, занимающая четверть экрана, в трудный момент может подбодрить отборным матом. Игра длится четыре условные недели: каждый день — новый рецепт, а условия соревнования периодически меняются. Даже если вы в глаза не видели телешоу, игра все равно может нешуточно вас затянуть — красочная графика и проверенный геймплей делают свое дело. — *Александр Чепелев*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 6.5

PRISON TYCOON 4: SUPERMAX

■ **Жанр:** тайкун про тюрьму ■ **Издатель:** ValuSoft
■ **Разработчик:** Virtual Playground ■ **Мультиплеер:** отсутствует
■ **Системные требования:** 1,3 (1,5) ГГц, 256 (512) Мб, 32 (64) Мб видео

Жанр экономических стратегий — тайкунов — уже давно находится в глубоком застое: былой популярности как не бывало, а развивать старые идеи никто не спешит. Но компания **Virtual Playground**, кажется, ни о чем таком не подозревает и продолжает с бешеным энтузиазмом буксовать на месте.

Поясняем на случай, если вы только что к нам присоединились: Virtual Playground делает тайкуны про все на свете — от пивоварни до кругосветного лайнера. **Prison Tycoon** — про тюрьму. Как и положено, нам нужно строить здания, нанимать персонал — обычное вроде бы дело. Проблема в том, что здесь действительно все как в любом другом тайкуне. Словно у нас и не тюрьма вовсе, а парк развлечений: заключенные свободно ходят по территории и посещают заботливо расставленные игроком «аттракционы», никакой вам дисциплины и прочих признаков строгого режима. Эта стандартная жанровая формула (ублажай клиентов — получай прибыль) в случае с тюрьмой выглядит дико и совсем не увлекает. Зато нам приходится лично управлять охранниками, но заставить их что-то делать — отдельный подвиг. Словом, выбранную тематику разработчики отработали плохо. Причем уже в четвертый раз. Если вам вдруг интересно, чем четвертая попытка отличается от третьей, то знайте: в **Supermax** есть возможность сажать преступников в изолятор! — *Игорь Сердюков*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 1.5

IGOR: THE GAME

■ **Жанр:** А теперь Горбатый! ■ **Издатель/разработчик:** Legacy Interactive
■ **Мультиплеер:** отсутствует
■ **Системные требования:** 1,2 (2,4) ГГц, 512 Мб (1 Гб), 64 (128) Мб видео

Мультфильм **Igor** напоминает все анимационные нетленки Тима Бартона разом, но до их уровня ему далеко. Джон Кьюсак и Джей Лено, занятые в озвучке, погоды не делают. Здесь есть готические замки, горбатые и истеричные герои, но все это и вполовину не так смешно, как «**Кошмар перед Рождеством**». История про то, как горбун, ироничный котяра, помесь шейкера с мозгом и огромная баба-монстр Ева пытаются выиграть Ярмарку ужасных достижений города Малярия, легла и в основу игры по мотивам. Всю игру нам придется бегать этой четверкой по мрачным, набитым ящиками, решетками и стеллажами залам и собирать там строительный мусор. Чтобы перейти на следующий уровень, нужно собрать десяток предметов или дернуть несколько рычагов.

Управлять мы можем каждым из четверки: Игорь бьет посохом и открывает двери, Ева своей тушей проламывает препятствия, мозг жарит огненными шарами, а кот высоко прыгает — удобно доставать разные предметы. На нас постоянно прут беспомощные монстры вроде механических цыплят, которых можно просто игнорировать, — вреда они почти не наносят. Все это не прибавляет азарта процессу, да и вообще игра получилась довольно унылой — все здесь слишком однообразно и привычно, нет присущего подобным аркадам задора. Выручают разве что редкие шутки из первоисточника. — *Александр Чепелев*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 4.0

МТС-Сити

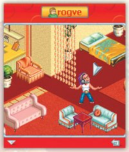
«МТС-Сити» — новая глобальная MMOG, для игры в которую нужен только мобильный телефон.

Игра позволяет создать своего героя и найти ему (а заодно и себе) новых друзей, пообщавшись в виртуальном чате с другими «жителями» «МТС-Сити» или заглянув в гости к одному из них. За виртуальные деньги в магазинах (опять же виртуальных, конечно) можно купить мебель для дома героя или одежду, соответствующую его настроению.

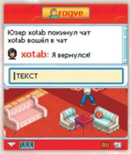
Этими функциями возможности игры, конечно, не ограничены. «МТС-Сити» — это первая и очень удачная, на наш взгляд, попытка создать настоящий виртуальный мир на экране мобильного телефона.

Создание собственного героя >>

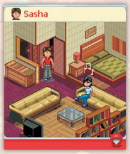
Создание его окружения >>



Интерактивные чаты и блоги >>



Новые знакомства и друзья >>



ВСЁ ЭТО — В ИГРЕ МТС-СИТИ

Только для читателей журнала «Игромания»!

Скачай бесплатно игру «МТС-Сити» из раздела «5000 мобильных игр» WAP-портала МТС (**wap.mts.ru**), введи код **ИГРОМАНИЯ** в разделе «обратная связь» и получи 100 единиц виртуальных денег бесплатно. Этого наверняка хватит на обустройство твоего нового дома или полноценный апгрейд героя.

Бесплатно скачать игру «МТС-Сити», а также еще более 5000 java-игр можно в разделе «5000 мобильных игр» WAP-портала МТС

*** Как попасть в раздел «обратная связь»**
Из главного меню игры зайти в «Помощь», там нажать кнопку «Сообщить» и в первом поле «Проблема» написать «Игромания». После отправки сообщения на сервер пользователь получает свои 100 единиц виртуальных денег.

Георгий Курган

ЖАНР RTS с дельфинами

- **Издатель**
  Electronic Arts
- **Разработчик**
  EA Los Angeles
- **Похожесть**
  - Серия Red Alert
  - Серия Command & Conquer
- **Мультиплеер**
  - Интернет
  - Локальная сеть
- **Объем**
  Один DVD
- **Сайт игры**
  www.ea.com/redalert

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
2 ГГц, 1 Гб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
3 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео

Преимущество **Red Alert** в том, что ключевые для других игр вещи здесь играют второстепенную роль. Каждая новая часть традиционно делается на базе очередного **Command & Conquer**, но, говоря откровенно, **Westwood** (а следом за ними и **EA Los Angeles**) смело могли махнуть рукой и на геймплей, и на общую механику. Ведь даже в этом случае Red Alert осталась бы единственной в мире игрой, в которой медведи в касках спускаются с небес на кумачовых парашютах.

Клюква 3.0

Разумеется, во время презентации авторы, наморщив лоб, говорили нам о двойственных функциях каждого юнита, о возросшей роли водных сражений, о тщательной работе над балансом. Мы, в свою очередь, честно пересказывали их слова на страницах журнала. Но все понимали, что на самом деле эта игра создавалась совсем для другой цели — сделать нам смешно. В лучших традициях серии, Red Alert 3 продолжает эксплуатировать самые гнусные стереотипы и потаенные страхи западных обывателей. Например, о том, что Россия — это страна зимы и коммунизма, которая рано или поздно обязательно нападет на весь остальной мир. Или что в Японии все помешаны на высоких технологиях, чайных церемониях, трансформерах и самураях. Тут есть японский генерал, который в разгар битвы появляется на вашем экране одетый в кимоно (!) и, хмуря брови, зачитывает монолог о чести и доблести истинного воина. Присутствует дева в пилотке и куртке из латекса, украшенной серпами и молотами, которая рассказывает, что сейчас вам предстоит защитить Санкт-Петербург от нападения крестьян с гигантскими бластерами. Есть, наконец, стая дрессированных дельфинов, которая рвет на куски вооруженный до зубов дредноут.

При этом Red Alert 3 не скатывается в откровенный трэш, оставаясь в рамках целомудренной пародии. И относиться к этому можно по-разному. С одной стороны, очень жаль, что динозавры, дрессированные кальмары и Юрий с проводами в голове навсегда остались в прошлом веке — планку идиотизма, установленную второй частью игры, новые разработчики взять не сумели (или не решились). С другой, EA Los Angeles умеют шутить по-своему. Когда — осторожно, спойлер! — знаменитые статуи на острове Пасхи внезапно раскрывают рты и оказываются оборонительными турелями, которые бьют молниями по вашим танкам, можно запросто проворонить всю армию, глядя на это зрелище и глупо хихикая.

RTS 1.0

Под описанный выше балаган подведена добротная стратегическая база из **Command & Conquer 3: Tiberium Wars**. Ни о каком переизобретении жанра речи не идет — выглядит и играется Red Alert 3 как самая обычная стратегия, механику которой придумали еще 16 лет назад, в **Dune 2: The Building of a Dynasty**. Сбор ресурсов, строительство базы, апгрейды и нарочитая неспешность происходящего — вот на

Полтора десятка Apocalypse-танков — это по-прежнему гарантированная смерть всему живому.

Первая же миссия за японцев происходит в канун Нового года и называется The Death of Father Frost («Смерть Деда Мороза»).

Клюква и сакура

Red Alert 3 — уникальная энциклопедия стереотипов. Авторы без зазрения совести эксплуатируют самые известные штампы, почерпнутые из кинофильмов, выпусков новостей и книг Тома Клэнси. Мы выбрали по три самых колоритных нелепости о России и Японии.

А вокруг купола, купола!

Здания у Советов выглядят шикарно: если завод — то обязательно со статуей Ленина на крыше, если стройплощадка — то непременно с фанерным забором, красным флагом и агитплакатами, ну а если реактор — то, конечно, в виде раскаленной домны.

Чайная церемония

Мало того, что японский император одет в нелепое кимоно, так он еще и натуральный самурайский гротеск. Во время бесед с вами регулярно император занимается рисованием иероглифов, а каждая вторая кат-сцена начинается с того, что японка приносит ему чай.

Показ мод

Униформа советских офицеров выполнена примерно как в экранизации **Hitman**: шесть звездочек на генеральских погонах, пиджак премьера — точь-в-точь как у Брежнева. Кроме того, каждый политик здесь считает своим долгом обвешаться значками и орденскими планками с головы до ног.

Кодекс Бусидо

Хотя японцы — наиболее технологически продвинутая нация, выглядят они так, будто сошли со страниц книги «**Сегун**» Джеймса Клавелла. Сын Императора одет в клепаный кожаный доспех, диверсионные юниты японцев — конечно, ниндзя. А первый пехотный юнит у них — самурай, вооруженный световой катаной.

Privet, tovarisch!

Само собой разумеется, все советские персонажи говорят с карикатурным русским акцентом, периодически вворачивая словечки вроде «*dasvedanya*». Лучше всего удались Apocalypse-танки. Они не просто грозят коммунизмом всему живому, но делают это голосами джаггернаутов из Dawn of War.

Я — робот

Другая «типичная» японская черта — обилие разнокалиберных роботов. Здесь с этим полный порядок — пятиметровые шагающие киборги, вертолеты, трансформирующиеся в какие-то ходячие танки, механические стрекозы-разведчики и жукоподобные ремонтные боты.

Военный парад

Было необычайно трудно выбрать по два наиболее ярких юнита у каждой стороны. Но мы все-таки сумели.

Советский Союз

Conscript

Вместо всеми любимого, но изрядно поднадоевшего медведя в каске здесь у нас простой советский пехотинец. Настоящий герой! Зимой и летом он ходит в шинели, сапогах и шапке-ушанке. Вооружен, конечно, АК-74.

Terror drone

Механический гремлин на службе Красной Армии. Пробирается внутрь вражеской техники и в считанные минуты выводит ее из строя. Альтернативная атака — луч, парализующий вражеские машины.

Союзники

Aircraft Carrier

Небольшой на вид корабль таит в себе немалую опасность: в любой момент с него могут взмыть в небо шесть беспилотников и отбомбить позиции врага. Проблема в том, что сам авианосец в это время остается беззащитным и нуждается в прикрытии.

Dolphin

Дельфин. Самый обычный. Атакует противников ультразвуком и умеет прыгать, пролетая несколько метров над водой. Эффективен только на ранних стадиях игры.

Империя восходящего солнца

King Oni

Настоящий гигантский человекоподобный робот. Стоит дорого, строится долго, но четыре-пять таких вышибал способны доставить немало неприятностей противнику. Альтернативная атака — сокрушительный толчок плечом.

Rocket angel

Гостья из мира аниме — девушка, закованная в футуристического вида броню. Летает на реактивных крыльях и поливает вражескую пехоту шквальным огнем с небес.

чем строится местный геймплей. Как и в самой первой части, ваша задача — побыстрее возвести все необходимые постройки, наштамповать пару десятков самых мощных юнитов и растереть противника в мелкую труху. Вся прелесть в том, что разработчики не поленились освежить эту тяжеловесную концепцию парой свежих идей.

Во-первых, в игре три абсолютно разных стороны. И дело не в том, что у Советского Союза строения украшены куполами, а у Империи восходящего солнца пехота вооружена катанами. Разница именно в тактике. Советские войска выстроена под быструю экспансию: все апгрейды сводятся к строительству одной-единственной лаборатории, юнитов как таковых довольно мало, поэтому можно быстро сколотить мощную армию и идти в бой. Японцы же, наоборот, развиваются очень медленно, по несколько раз улучшают каждое здание, зато у них есть очень шустрая техника, с помощью которой можно устраивать стремительные атаки. Кроме того, их здания появляются на свет в виде мобильных установок, которые могут разворачиваться где угодно. Наконец, американцы — самая сбалансированная и одновременно самая скучная нация: у них даже юнитов смешных нет, кроме разве что дельфины с ультразвуковой установкой на спине. Зато только у них есть авианосцы.

Кстати, о кораблях. Как и было обещано, вода в Red Alert 3 — не преграда, а полноценное поле битвы. Реализовано это максимально изящно: большую часть зданий (исключая разве что ка-

Даже пехотная поножовщина на пляже тут смотрится очень эффектно.

Уничтожение Статуи Свободы — самая предсказуемая, но самая зрелищная часть советской кампании.

В ролях

У Red Alert 3, безусловно, самый дорогой и выдающийся кастинг в истории всех C&C-игр. И это исключая Playboy-моделей (Дженни Маккарти) и женщин-гладиаторов (Джина Карано).

Питер Стормаре

Гениальный шведский актер поразительной неразборчивости. С равным успехом снимается у Ларса фон Триера в «Танцующей в темноте», у Братьев Коэн в «Фарго» и «Большом Лебовском», у Терри Гиллиама в «Братьях Гримм», а также в абсолютном, невообразимом мусоре вроде «2001 маньяк». На роль русских Стормаре постоянно приглашает Майкл Бэй (см. его в «Армагеддоне» в роле советского космонавта Льва Андропова и в «Плохих парнях 2» в роли Алексея, хозяина ночного клуба). Стормаре также регулярно участвует в озвучке компьютерных игр. Вы слышали его в Mercenaries 1-2, Quake 4 и The Bard's Tale.

Тим Карри

Человек феноменальной работоспособности, Карри снимается в кино с конца 60-х. Самая знаменитая его роль — в трэш-мюзикле «Шоу ужасов Рокки Хоррора», где он, раскрашенный под Дэвида Боуи и наряженный в ажурные чулки, голосил глэм-арии. С тех пор Карри снимается во всем подряд — от «Охоты за «Красным октябрем» до экранизаций Стивена Кинга («Оно») и эпизодов «Маппет-шоу». К компьютерным играм Карри имеет самое непосредственное отношение — озвучивал Гэбриэла Найта в первой и третьей части, играл в Wing Commander 3 — и вот логичным образом дослужился до Red Alert.

Эндрю Дивофф

Рожденный в Венесуэле, Дивофф постоянно играет русских злодеев — вы наверняка знаете его благодаря роли Михаила Бакунина из «Остаться в живых». Дивофф — классический b-актер, с конца 80-х ни один релиз в жанре «прямиком на VHS/DVD» не обходится без него. Он также умудрился подружиться с Клайвом Баркером и сыграть у него джинна в «Исполнителе желаний». Вы также могли периферийным зрением заметить его в «Индиане Джонсе и королевстве хрустального черепа» — именно он вытряхнул Харрисона Форда из холщового мешка под ноги Ирине Сергеевне Шпалко.

зармы для пехоты) можно строить прямо на воде, безо всяких ограничений. В свою очередь, у каждой из сторон есть несколько видов машин-амфибий, которые спокойно могут передвигаться как по воде, так и по суше. Да и обычные корабли могут вмешиваться в происходящее на земле: так, если сражение происходит вблизи береговой линии, очень здорово будет подогнать туда несколько дредноутов, оказав своим войскам солидную огневую поддержку.

Ну и, наконец, переходим к тяжелой артиллерии: у каждой из сторон в рукаве припрятано по пятнадцать козырных тузов — спецспособностей, каждая из которых вполне способна повлиять на исход боя. Открываются они за очки, которые начисляются сами собой, со временем. Ускорить процесс можно, если усиленно творить хаос и разрушение вокруг. Ну а сами способности — это просто нечто. Так, Советы умеют вытягивать вражескую технику на орбиту при помощи специального магнитного спутника (!), союзники замораживают врагов, а японцы вызывают эскадрилью камикадзе. Некоторые способности разрешено комбинировать друг с другом: если притянуть танк противника спутником, а потом устроить орбитальную бомбардировку, то первым делом во врага полетит… его же собственный танк! Выглядит очаровательно.

Три уникальных стороны, сражения на суше, на воде и в воздухе, спецспособности и, конечно, альтернативный режим у *каждого* юнита (помните об этом?) — все это порождает бесчисленное множество вариантов поведения на поле боя. При желании вы легко сможете подстроить игру под ваш собственный стиль.

При этом надо отдать должное — если в сюжетной кампании все эти возможности скорее развлекают, чем действительно интригуют, в мультиплеере все по-другому. Там и альтернативные режимы, и различия в балансе, и вообще все, что EA Los Angeles придумали для Red Alert 3, работает как надо (подробнее о многопользовательском балансе см. в прошлом номере «Игромании»). Мы, к сожалению, ничего не можем сказать о прелестях кооперативного прохождения, кроме того, что союзник предполагается в каждой миссии. За месяц до официального релиза нам пришлось играть с компьютерным помощником (кстати, вопреки обещаниям, мы не нашли между ними никаких отличий, кроме внешности). Но давайте будем честны перед собой и друг другом — все это затевалось вовсе не для того, чтобы вы вдумчиво изучали баланс или кооператив. Все это бла-бла-бла про спецспособности — просто оправдание для скриншотов с советскими танками, которые давят Статую Свободы.

■■■

Все, казалось бы, случилось именно так, как и должно было быть: Red Alert 3 оказался смешной, но при этом довольно вдумчивой классической RTS. Возрождение великой серии безусловно можно считать успешным — фанаты старой закалки смущенно смахивают слезы ностальгии, а те, кто не застал игровых клубов 90-х годов, восхищенно хлопают глазами и радостно тычут пальцем в монитор.

Всеобщему счастью мешает только одно обстоятельство: на протяжении всей игры не покидает ощущение, что все эти шутки и уморительные клише долго и сосредоточенно выдумывали за круглым столом. Когда Westwood делали оригинальную дилогию, они искренне валяли дурака, а EA морщат лбы и пытаются с линейкой и транспортиром просчитать чужую безалаберность. Игре отчаянно недостает легкости, расслабленности и смелых решений — то есть как раз всего того, за что мы могли бы поставить ей оценку повыше. Это отличная стратегия, мы с чистой совестью выводим ей 8,5 баллов, но на самом деле немного грустим. Потому что понимаем, что Red Alert с кальмарами и динозаврами нам не видать уже никогда. ■

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- ✔ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ✔ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 100%

ДОЖДАЛИСЬ?

Умная, разнообразная, но поразительно просчитанная стратегия, в которой автоматчики в шапках-ушанках сходятся в смертном бою с киберсамураями.

ГЕЙМПЛЕЙ	8.0
ГРАФИКА	8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	8.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	8.0

РЕЙТИНГ

8,5

ОТЛИЧНО

XENUS II
БЕЛОЕ ЗОЛОТО
VASYAN
ИНФОРМАЦИОННЫЕ ПАРТНЕРЫ
РАДИО
ENERGY
104.2FM
MAXIM
МУЖСКОЙ ЖУРНАЛ С ИМЕНЕМ
РЕКЛАМА

Первая мультиплатформенная игра,
созданная **отечественными** разработчиками.

PC–версия уже в ноябре.

http://whitegold-game.com

© 2005-2008 Deep Shadows Ltd. All rights reserved.© 2008 «Бествей» Все права защищены. www.russobit-m.ru
Отдел продаж: (495) 611-10-11, 967-15-81; office@russobit-m.ru. Техническая поддержка осуществляется по тел.: (495) 611-62-85, e-mail: support@russobit-m.ru, а также на форуме сайта «Руссобит-М»: www.russobit-m.ru/forums/.

RS@IGROMANIA.RU

ЖАНР Tony Hawk's с мотором

- **Издатель**
  Disney Interactive
- **Разработчик**
  Black Rock Studio
- **Издатель в России/локализатор**
  Новый диск
- **Похожесть**
  - Серия Tony Hawk's Pro Skater
  - MotorStorm (PS3)
- **Мультиплеер**
  - Интернет
  - Локальная сеть
- **Объем**
  Один DVD
- **Сайт игры**
  www.purevideogame.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
2 ГГц, 1 Гб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
3 ГГц, 2 Гб, 512 Мб видео

Игорь Асанов

PURE

Как ни крути, а с гоночными играми разобраться все-таки проще, чем с любым другим жанром. Взять, например, **Pure** — игра с самого анонса была у нас на отличном счету, дважды за несколько месяцев успела засветиться в разделе превью и вызывала у всех пишущих одинаковые приступы восторга. Сейчас, когда Pure точно по расписанию появилась на прилавках, я оказался в слегка дурацком положении. Все хорошее, что вообще можно сказать, уже было сказано по результатам поездки в Англию к разработчикам (см. «Игроманию» №7'2008), и добавить к этому решительно нечего. Поэтому предлагаем уговор: вы не читаете то, что написано дальше по тексту, и просто идете играть в Pure.

Читать до конца стоит только тем, кто в силу религиозных убеждений или простого недоразумения не признает за полноценные игры все яркое, несерьезное и про машинки. Для начала придется вас слегка разочаровать: наша сегодняшняя игра совсем не про машинки. Она еще хуже — про квадроциклы, для управления которыми не нужна даже автомобильная категория «B» в правах. Все, что нужно знать о ней скептикам, укладывается всего в три предложения. Первое: тому, что проповедует Pure, не учат ни в одной автошколе, потому что это имеет мало общего с ПДД и безопасностью. Второе: так, как ездят в Pure, вы никогда не сможете ездить в реальной жизни, потому что это противоречит земной гравитации. И, наконец, третье: столько чистого адреналина вы едва ли получите от какой-либо другой автогонки из вышедших на PC за последний год.

Пролетая над гнездом кукушки

Игры, посвященные гонкам на квадроциклах, существовали и до Pure, но это всегда были, что называется, нишевые продукты. Даже самые выдающиеся из них — **MX vs. ATV Unleashed** и консольная серия **ATV Offroad Fury** — являли собой унылую вариацию на тему обычного «двухколесного» мотокросса. Кое-что поменялось только с появлением на PlayStation 3 **MotorStorm** (где тоже есть квадры), после которого всем стало ясно, как вообще должны выглядеть первоклассные внедорожные гонки. Главное — чувство скорости, нитроускорение, настоящая грязь и как можно больше времени, проведенного в отрыве от земли. Но Pure далеко не во всем следует заветам MotorStorm. Здесь вообще действуют другие правила, отчего привязка к жанру авто- и мотогонок является скорее формальностью.

В том же MotorStorm или любой другой гонке вы контролируете, как правило, движущийся по экрану объект и следите, чтобы тот удачно вписывался в повороты и обгонял компьютерных соперников. В Pure таким объектом внимания и заботы выступает тело самого гонщика, как бы странно это ни звучало. Вспомните любую игру из серии **Tony Hawk's**, где сама доска выступает лишь в качестве ездового средства, тогда как направление, ускорение и желаемые импульсы ей задает сам скейтбордист. Там вы управляете не скейтбордом, а телом. Именно поэтому прыжки и безумные трюки с переворотами рассматриваются как собственные достижения, а не результат ловкого нажатия на кнопки в нужный момент (хотя так оно в действительности и есть).

В такие моменты Pure может показаться некстген-версией какой-нибудь ATW Offroad Fury 4...

...но ее истинное лицо — вот такое. Не зацепить бы фуникулер!

Лучшие трюки

Каждый из персонажей в Pure располагает не только собственным голосом, набором жестов, но и уникальными спецтрюками, доступными только ему. Большинство кувырков и переворотов срисовывались разработчиками с реальных трюкачей на квадроциклах из команды H-Bomb Films. Но вот сможет ли кто-нибудь из этих отчаянных парней выполнить подобное тому, что изображено на окрестных скриншотах, нам неизвестно.

Lazy Girl

Блондинка Сьюзи, одна из двух девушек в Pure, не страдает недостатком воображения. Ее коронный трюк — прилечь отдохнуть на седле квадроцикла, пока тот пролетает над высокогорным озером.

Superhero

Тодд, старший брат Сьюзи, в детстве читал только комиксы, артистизмом родственницы не наделен, избытком воображения не страдает. Все, что умеет, — изображать любимых супергероев. В полете.

Blind Faith

Японец Такеши в подобной ситуации всегда готов отдать жизнь за императора. То есть, пардон, продемонстрировать полную покорность судьбе под характерные звуки гонга.

AirGuitar

Согласно биографии, Джей Уоллес — рок-звезда во втором поколении. Но, если честно, не похож. С гитарой в руках (воображаемой) мы видим его только в седле квадроцикла.

Разработчики Pure оказались первыми, кто догадался перенять модель управления из этих игр, заменив скейты легкими спортивными квадроциклами, а урбанистические декорации — грязными грунтовыми дорогами. В своем эксперименте они зашли так далеко, что суть кольцевых гонок по пересеченной местности в игре почти не прощупывается. Нарезать круги в стандартной гоночной манере на прыгучих квадах — все равно что ездить на скейтборде на работу: при желании можно, но предназначены они совсем для другого. Выиграть пару первых гонок, в принципе, получится просто аккуратно поворачивая в нужном направлении: трассы поначалу довольно простые. Но дальше игра наглядно объяснит, что с таким стилем вождения лучше сразу обратиться к **MotoGP 07** — предыдущей игре студии, сделанной еще под вывеской **Climax Racing Studio**. Pure являет собой полную противоположность строгим шоссейно-кольцевым мотогонкам. Игра ставит под сомнение не только все принятые на треке правила движения, но даже привычную гравитацию.

Разогнавшись как следует, вы по кочкам несетесь к очередному трамплину и зажимаете кнопку прыжка. Легкий квад, как пушечное ядро, выстреливает в воздух, а под колесами в этот момент раскидывается добрая половина карты. Первое время такое зрелище завораживает настолько, что забываешь, что в этот момент от тебя требуется. Чтобы бесславно не шмякнуться с пятидесятиметровой высоты, в воздухе необходимо исполнять трюки. Время в этот момент слегка замедляется, музыка затихает, так что возможность освоиться с управлением будет. Схема здесь повторяет все тот же Tony Hawk's Pro Skater — на каждую кнопку посажен свой отдельный трюк, а комбинируя их и регулируя стиком направление, можно получить умопомрачительные комбинации.

Но не все сразу — для того, чтобы иметь возможность исполнить специальное комбо (у каждого персонажа есть свои коронные движения), нужно провести удачную серию прыжков поменьше. Фокус в том, что за эффектные маневры в воздухе тут логичным образом начисляют нитроускорение, с помощью которого можно догнать ушедших вперед соперников. Но лучше этого не делать. Та же самая полоска нитро влияет здесь и на количество доступных трюков: чем больше она заполнена, тем более сложные кульбиты можно исполнить. Поначалу такая драконовская система озадачивает, но потом понимаешь, что в различных типах гонок находит применение и то и другое. Во фристайле, где нужно заработать как можно больше очков, нитро тратится исключительно на трюки, ведь разгоняться там ни к чему. А в обычных заездах с соперниками, которые преобладают в начале карьеры, лишнее ускорение иной раз может и пригодиться. Заигравшись с кувырканием в полете, можно улететь совсем не туда, куда планировалось, а в ближайшую пропасть. Аварии в Pure, несмотря на феноменальную высоту, не фатальны, и, восстановившись на трассе, еще можно нагнать ушедших вперед.

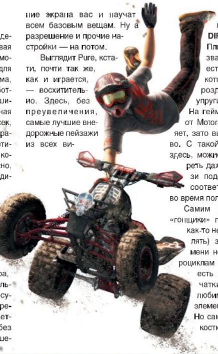
Удивительно, но физически корректная грязь в Pure не вызывает учащенного сердцебиения…

…потому что самое интересное тут происходит в воздухе.

Носом в грязь

А скорости по мере прохождения только растут — выигрывая гонки и зарабатывая очки, вы сможете открыть новые комплекты для тюнинга своего квада. Система, придуманная для этого разработчиками, выглядит очень внушительно — каждую деталь, начиная от рамы, подвески и до подножек, можно снять, поменять и перекрасить. Первое время менять амортизаторы и привинчивать новый кожух двигателя, конечно, интересно, но ждать от этих операций кардинального изменения физики не стоит. Максимум, что нам удалось почувствовать, — это изменение баланса скорости и ускорения при замене передаточной шестеренки.

На деле все это не слишком нужно — Pure все-таки довольно простая игра, освоиться в ней можно буквально за пять минут. Для этого существует даже специальный тренировочный уровень (запускается в самом начале игры), где без возможности сменить разрешение экрана вас и научат всем базовым вещам. Ну а разрешение и прочие настройки — на потом.



Выглядит Pure, кстати, почти так же, как и играется, — восхитительно. Здесь, без преувеличения, самые лучшие внедорожные пейзажи из всех виденных нами — никакой **Colin McRae DIRT** рядом не стоял. Плюс, в отличие от названной игры, в Pure есть и настоящая грязь, которую так приятно бороздить маленькими упругими колесами квадов. На геймплей она, в отличие от MotorStorm, никак не влияет, зато выглядит очень красиво. С такой детализацией, как здесь, можно подробно рассмотреть даже заляпанные в грязи подошвы участников — соответствующие ракурсы во время полетов прилагаются.

Самим участникам (слово «гонщики» по отношению к ним как-то не получается употреблять) здесь уделяется времени не меньше, чем квадроциклам и трюкам. У каждого есть мини-биография, зачатки характера, набор любимых жестов и прочие элементы персонификации. Но самое главное — новые костюмы (и снова привет от Тони Хоука и его игр), которые становятся доступны после выигрыша очередной гонки. Жаль, что персонажи все время показываются на публике в шлемах, иначе следующим логичным шагом должен бы стать какой-нибудь редактор внешности.

■■■

Но это уже, видимо, задел для сиквела. В котором также хотелось бы увидеть нормальные реплеи (сейчас они отсутствуют) и более сложные трассы — с кучей разрушаемых объектов, еще большим количеством скрытых путей и прочими роялями в кустах. Недостатков, как видите, почти нет — в рамках нынешней концепции у Pure все практически идеально. Свежие геймплейные находки, прекрасная подача и безумный драйв, которого должно хватить на несколько дней интенсивного общения. Перепроходить старые уровни и бить свои рекорды здесь, правда, уже не так интересно, как в Tony Hawk's Pro Skater, но мы надеемся на мультиплеер. ■

Снег тут тоже есть, но совсем чуть-чуть.

Pure, за редким исключением, неудачно смотрится в статике — в него нужно играть.

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ✔ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 100%

ДОЖДАЛИСЬ?

Самая головокружительная мотогонка сезона, Pure больше всего похож на езду на дорогом квадроцикле — красиво, быстро, непрактично, но страшно увлекательно.

ГЕЙМПЛЕЙ	8.0
ГРАФИКА	9.0
ЗВУК И МУЗЫКА	9.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	8.0

РЕЙТИНГ 8,5 ОТЛИЧНО

MSI NOTEBOOK
MSI рекомендует Windows Vista® Home Premium
Испытайте настоящий восторг:
грандиозная производительность и великолепный дисплей
msi
Реклама. Товар сертифицирован.
GX620 GX720
• Новейшая технология Intel® Centrino® 2
• Подлинная Windows Vista® Home Premium
• Дисплей 15.4"/17" с технологией ACV (Amazing Crystal Vision)
• Видеокарта NVIDIA Geforce 9600M GT 512MB VRAM
• Эксклюзивная технология MSI Turbo Drive Engine (TDE)
• Эксклюзивная система управления электропитанием MSI ECO Engine
• Отделка корпуса с использованием текстурированного алюминия
• Эксклюзивная технология улучшения качества изображения MSI Vivid
• Разъем HDMI (High-Definition Multimedia Interface)
• Поддержка E-SATA
• Встроенная вебкамера 2.0M
• Цифровой/аналоговый 5.1 аудио выход
• Домашний кинотеатр 4.1 с эффектом объемного звучания и сабвуфером (GX720)
CPU performance
Стильный корпус из текстурированного алюминия
Эксклюзивная технология Turbo Drive Engine
Эксклюзивная система управления электропитанием ECO Engine
Видеокарта NVIDIA Geforce 9600M GT (со встроенной памятью 512MB VRAM)
Домашний кинотеатр 4.1 с эффектом объемного звучания и сабвуфером (GX720)
Аудио система, сертифицированная Dolby®
intel Centrino 2 inside™
Мощность в твоих руках
www.microstar.ru
MSI GX620/GX720 Создан на базе процессорной технологии Intel® Centrino® 2
Celeron, Celeron Inside, Centrino, Centrino Inside, Core Inside, логотип Intel, Intel, Intel Core, Intel Inside, логотип Intel Inside, Intel Viiv, Intel vPro, Itanium, Itanium Inside, Pentium, Pentium Inside, Viiv Inside, vPro Inside, Xeon, и Xeon Inside являются товарными знаками права на которые принадлежат корпорации Intel на территории США и других стран.

BROTHERS IN ARMS

HELL'S HIGHWAY

Олег Ставицкий

ЖАНР Шутер с амбициями

- **Издатель**
  Ubisoft Entertainment
- **Разработчик**
  Gearbox Software
- **Издатель в России/локализатор**
  Бука
- **Похожесть**
  Серия Brothers in Arms
- **Мультиплеер**
  ■ Интернет
  ■ Локальная сеть
- **Объем**
  Один DVD
- **Сайт игры**
  http://brothersinarmsgame.uk.ubi.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
3 ГГц, 1 Гб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core 2 Duo 2,6 ГГц, 2 Гб, 512 Мб видео

Последние полгода мы не посещали пресс-показы **Brothers in Arms: Hell's Highway** на всевозможных игровых конференциях, но всегда безошибочно могли угадать, где сейчас проходит очередная демонстрация игры. Тонкие выставочные перегородки вдруг начинали дрожать, по полу проходила характерная вибрация, и вдруг откуда-то из-за спины доносилось сначала неуверенно, а потом звонко, с хорошей реверберацией: «*Everybody fights! Nobody quits! Always attack!*» И секунду спустя: «*Woo-haa!*» То, что в этот момент творилось внутри небольшой демонстрационной комнаты, любой сотрудник «Игромании», которого хоть раз командировали на международные мероприятия, мог пересказать с закрытыми глазами. Рэнди Питчфорд, глава **Gearbox Software,** улыбаясь своей фирменной улыбкой пятнадцатилетнего школьника, стоит в углу с геймпадом в руках, полковник Джон Энтал, бликуя безупречной лысиной, расположен по центру, а примерно десять игровых журналистов, каждый из которых чувствует себя круглым идиотом, кричат Энталову военную частушку что есть мочи.

Общение с финальной версией Hell's Highway вызывает схожие ощущения: это серьезная, как инфаркт, исполненная военно-полевого надрыва драма, глядя на которую становится одновременно смешно и неловко за ее авторов.

Художественные допущения

Гордо носящие орден «умного» WW2-шутера, Brothers in Arms всегда непостижимым образом сочетали гениальность с нелепицей, архаизмом и просто глупостью. Hell's Highway построен на этих же незыблемых ценностях. Сержант Мэтт Бейкер (главгерой, напоминаем) вот уже третью игру подряд получает в распоряжение 2-3 отряда и решает с их помощью тактические задачи. Brothers in Arms сконструирована следующим образом: под вашим контролем находится от 8 до 12 солдат, разбитых на группы по 4 человека. Каждый из отрядов обладает своей специализацией: Assault Team придуман для нападения, Base of Fire и MG Team разворачивают станковый пулемет и организуют с его помощью подавляющий огонь, а что делает Bazooka Team, пояснять, надеемся, не нужно.

Передав вам управление подчиненными, Gearbox предлагали любую задачу решать следующим образом: фашистов (которые тут тоже послушно сгруппированы в отряды) надлежало поливать огнем до тех пор, пока они не уйдут в глухую оборону, затем обойти с тыла и расстрелять. На этой двусложной тактике успешно работали **Brothers in Arms: Road to Hill 30** и **Brothers in Arms: Earned in Blood**.

Это была гениальная часть. А дальше начиналось: немцы спокойно отсиживались за вязанкой дров, пока по ним лупили из базуки, сержант Бейкер не умел прыгать и грустно терся пахом о клумбы, которые тут являлись непроходимым препятствием, левелдизайнеры предусматривали ровно один маршрут для захода в тыл, отчего вся тактика сводилась к поиску нужного переулка. Все это Питчфорд и полковник Джон Энтал грозились исправить в Hell's Highway.

Когда весной 2007 года сержант Бейкер впервые перемахнул через ограду, присутствующие разразились аплодисментами.

Unreal Engine 3 работает на пределе своих возможностей. Hell's Highway — определенно самый красивый на сегодня WW2-шутер.

Погром деревянных заборов — по большому счету главное применение разрушаемым укрытиям.

Когда деревянный забор начал на наших глазах разваливаться на куски под огнем пулемета, мы решили, что у Питчфорда, кажется, все получится. А когда выстрелом из базуки разнесло полбашни, нам показалось, что будущее наступило. Но в действительности третья часть Brothers in Arms — это снова контрастный душ из геймдизайнерских откровений и невероятной, немыслимой чуши.

Единственное безоговорочно верное решение — это нормальная система укрытий. Тут Brothers in Arms разумно обращаются к опыту **Tom Clancy's Rainbow Six Vegas**: как только Бейкер прислоняется спиной к какому-нибудь сараю или забору, игра меняет камеру, и события начинают демонстрироваться вам от третьего лица. Благодаря этому решению Hell's Highway приобрел темп **Gears of War**: зажмурившись, вы под градом пуль бросаетесь (во время бега, кстати, стрелять нельзя) от одного убежища к другому, ловко ныряете за изгородь и, наконец, ползете фашистам в тыл, пока их пулеметчик выкусывает над головой деревянные доски.

О том, что пресловутой полной разрушаемости не предусмотрено, мы честно предупреждали еще этой весной. В Hell's Highway ломаются деревянные заборы, разлетаются укрепления из мешков с песком и весело разваливаются расставленные машины. Этого оказалось вполне достаточно, чтобы открыть в игре второе дно. К двусложной тактике с расстановкой сил и подавлением вражеского огня добавился еще один этап. Теперь Bazooka Team рвет в клочья все, что можно порвать, фашисты, оставшись без метафорических штанов, очень трогательно мечутся по полю боя, меняя диспозицию, часть из них гибнет под вашим огнем, оставшиеся рассаживаются за бронебойными укрытиями, после чего Питчфорд со спокойным сердцем включает привычный Brothers in Arms.

В этом нет ничего предосудительного — у машин задорно отваливаются крылья и двери, заборы убедительно теряют элементы декора. Загвоздка в том, что таких вот разрушаемых укрытий на уровне предусмотрено всего несколько штук, а немцы с легкостью могут отбежать, например, за вязанку дров, которая уже почему-то считается монолитной конструкцией. И тут в Hell's Highway начинается такая глупость, что уши горят. Здесь можно сколько угодно сидеть за перевернутым железным столом, переживая прямые попадания танковых снарядов. Можно бесконечно строчить по живой изгороди, и ни одна пуля не пройдет сквозь нее. Мир Brothers in Arms вызывающе, оскорбительно неинтерактивен. Выстрел от базуки поднимает в воздух четверых взрослых мужчин, сносит тяжеленные мешки с песком, а припаркованный рядом велосипед стоит, спокойный среди бурь.

Это какая-то непростительная ерунда, благодаря которой игра на ваших глазах теряет всю свою достоверность. Через час вы научитесь невооруженным взглядом распознавать разрушаемые и монолитные конструкции, обнаружите неизобретательные, примитивные скрипты, после чего вся правдоподобность происходящего окончательно испарится. В ту же минуту Hell's Highway из WW2-шутера превратится в корпоративный тимбилдинг, пейнтбол на турбазе. Кажется, кто-то сейчас чихнет, картонные декорации обвалятся, наряженная фашистом старший бухгалтер ослабит пояс, рекламный отдел отложит бутафорские ружья, и все отправятся на привал, пить чай с бисквитами.

Не надо, однако, думать, что вместе с правдоподобностью из Brothers in Arms испаряется интересность. Если принять правила игры, которые навязывает вам Питчфорд, и признать в условной вязанке дров неразрушимое укрытие, то быстро выяснится, что на этой насквозь фальшивой театральной сцене есть место для импровизации. Экспериментировать с диспозицией отрядов все еще интересно, одна и та же ситуация решается десятками способов, игра держит ритм и все еще работает как шутер.

С ребятами как-то нехорошо получилось

Вернуть нам веру в происходящее теоретически мог бы сюжет, Gearbox традиционно уделяют ему много внимания. Hell's Highway стартует как размашистая военная драма, и его авторы ни на секунду не сомневаются в том, что мы с вами внимательно следили за событиями первых двух игр. Сценарий прыгает туда-сюда во времени, призывает на помощь флэшбеки, демонстрирует одну и ту же ситуацию с разных точек зрения. У Gearbox очень талантливые сценаристы, но им не с чем работать. Они сооружают сложную конструкцию, заворачивают действие в кольцо, но здесь нечего рассказать. Если отбросить все исторические данные, то фабула Hell's Highway звучит следующим образом: *«Мэтт Бейкер сходит с ума»*.

Универсальный рецепт

Вот как разыгрывается большинство схваток в Brothers in Arms. Пользуясь этой схемой, вы без труда дойдете до финальных титров.

Оценив ситуацию, вы отдаете приказание Bazooka Team атаковать хлипкие укрытия (приказ — правый клик мыши, переключение между отрядами — Tab).

Грузовик уничтожен, самые неудачливые немцы гибнут по пути к стальной кормушке для свиней.

Прихватив с собой Assault Team, вы заходите справа, через сад…

…и аккуратно убиваете всех, кто имел несчастье выжить. Победа.

Индивидуальная программа поразительно напоминает по ритму Gears of War.

Огонь и вода здесь чуть ли не лучшие в индустрии. После Crysis, конечно.

При всем уважении к подвигам американских солдат в Европе (а они наверняка имели место быть, хотя у нас принято считать обратное), Brothers in Arms — это очень американская драма. Бейкер блуждает по больнице, палит в воздух, общается с призраками погибших коллег, но его душевные терзания — это рефлексия солдата, у которого есть на нее время. Обутый, вооруженный, ночующий в хорошо оснащенной палатке, Бейкер не ел грязь из-под ногтей, не варил суп из собственного ремня и не выползал голым из горящего танка прямиком в муравейник. Отсюда, из России, все эти метания солдатской души и надуманная шизофрения выглядят не очень убедительно.

К тому же тут есть несколько насквозь фальшивых, ходульных и просто глупых мизансцен. Вот Бейкер, вооружившись снайперской винтовкой, сидит на крыше завода Philips и отстреливает буквально десятки немецких солдат, пока те приступом берут десятилетнего ребенка с пистолетом (!). Так Gearbox оправдывают традиционный для любого WW2-шутера снайперский уровень. Вот Бейкер в одиночку несколько часов подряд бегает за несовершеннолетним солдатом, пока тот спасает голландскую девушку. Он несколько раз нагоняет своего прямого подчиненного, вступает с ним в пространные диалоги, отпускает его и бежит следом. Так Gearbox зачем-то играют в военный хоррор.

Все это мог бы спасти талантливый режиссер, и он у Gearbox действительно есть. Ролики здорово поставлены, оператор явно пересмотрел всего Оливера Стоуна, с удовольствием вставляет сюда десятиминутные планы, кружит камерой вокруг героев и совершает самую страшную ошибку — часто заглядывает персонажам в глаза. А там — чудовищная, зияющая пустота. Лицевая анимация Hell's Highway низводит военную драму до творчества театрального кружка для поленьев. Все без исключения герои поражены лицевым параличом: у них невпопад движутся губы, они смотрят друг на друга застывшими зрачками, им можно поверить только под действием каких-нибудь сильнодействующих барбитуратов.

■ ■ ■

Hell's Highway сдает врагу самые важные позиции: сюжет, достоверность и человеческую логику. Gearbox вот уже третий раз не хватает то ли времени (игра безобразно оттестирована: AI чудит и не слушается команд, а ближе к концу тут можно провалиться по пояс в землю), то ли понимания каких-то фундаментальных для разработчика вещей. Brothers in Arms — хороший, красивый, по-своему уникальный, умный шутер, но он постоянно топчется в метре от той черты, за которой записывают в вечность. Hell's Highway ни в коем случае не нужно игнорировать, но если вы (как и мы) ждали от него качественного прорыва — приготовьтесь разочароваться. ■

Эти вот кирпичные заборчики тут не берут ни базука, ни танки.

Gearbox не стесняются вставлять в тактический WW2-шутер зарисовки с участием станкового пулемета.

- ☐ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- ☐ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ☑ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ☑ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 70%

ДОЖДАЛИСЬ?

Gearbox добавили Brothers in Arms нормальную систему укрытий и детсадовскую разрушаемость, отчего геймплей действительно усложнился. Но на настоящую войну это похоже так же, как корпоративная партия в пейнтбол — на работу спецназа.

ГЕЙМПЛЕЙ	8.0
ГРАФИКА	8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	8.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	8.0

РЕЙТИНГ

7,5

ХОРОШО

Акелла
PT BOATS
МОРСКОЙ ТАКТИЧЕСКИЙ СИМУЛЯТОР
МОРСКОЙ ОХОТНИК
Курс на победу!
РЕКЛАМА
www.pt-boats.net
www.akella.com
© 2008 ООО "Акелла" Все авторские имущественные права на территории России, СНГ и стран Балтии. Нелегальное копирование преследуется. Тех. поддержка: (495) 363-4612 E-mail: support@akella.com. Игры с доставкой www.cdgames.ru. Оптовая продажа: Москва, (495)363-46-14, nataly@cdnavigator.ru; Санкт-Петербург, (812)252-49-65, akella@msgbox.ru; Ростов-на-Дону, (863)290-78-42, akellarostov@aaanet.ru; Новосибирск, (383)227-74-64, akellansk@akella.com; Екатеринбург, (343)297-34-42, akellaekb@sky.ru. Представитель на Украине - "Мультитрейд" - www.multitrade.com.ua. Филиал ООО "Полёт Навигатора" в Санкт-Петербурге (дистрибьюторское подразделение компании "Акелла"). Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, тел/факс (812) 252-49-65.
СОЮЗ
ХИТ ZONA
Настроение! музыка-кино-игры
М.видео
Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ", "М.Видео", "ХитZona" и "Настроение"
Акелла

DEAD SPACE

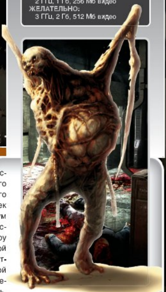
Игорь Асанов

ЖАНР Survival action в космосе

- **Издатель** Electronic Arts
- **Разработчик** EA Redwood Shores
- **Похожесть**
  - Resident Evil 4
  - DOOM 3
- **Мультиплеер** Отсутствует
- **Объем** Один DVD
- **Сайт игры** www.deadspacegame.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО: 2 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО: 3 ГГц, 2 Гб, 512 Мб видео



Survival horror за последние пару лет грозились встряхнуть столько раз, что каждое подобное заявление нужно автоматически делить на два. Почти все попытки обычно состоят в перемещении камеры за плечо главного героя и пришпоривании действия, отчего игра начинает напоминать шутер от третьего лица, а не хоррор. После таких хирургических операций современные представители жанра незаметно утратили свое главное предназначение, за которое их любят: они перестали понастоящему пугать. Существенно изменить survival horror удалось только **Alone in the Dark**, авторы которого заставили игрока жить и думать по законам реального мира. Но тот факт, что там можно было взять в руки любой подвернувшийся стул и высадить им дверь, никак не сказывался на главной хоррор-задаче. Пугал Alone in the Dark разве что нечесанными диалогами и программными ошибками.

Надежда оставалась только на **Dead Space**, который мы даже внесли в список самых ожидаемых игр года. Чувствовалось, что в EA относятся к своему жанровому дебюту со всей серьезностью: внимательно следят за последними трендами (куда же в космосе без невесомости!), выпускают анимированные комиксы с предысторией игры, объявляют о создании полнометражного мультфильма. Но опыт показывает, что когда очередной индустриальный титан берется побороть Resident Evil, получается обычно **Cold Fear** (трехлетней давности попытка **Ubisoft** обыграть **Capcom** на ее же поле).

План 9 из открытого космоса

Прежде чем приниматься за игру, ключевые люди из **EA Redwood Shores** наверняка пересмотрели и перечитали всю космическую фантастику двадцатого века, и это чувствуется. Главного героя Dead Space зовут Айзек Кларк (прямая отсылка к двум важнейшим писателям-фантастам, Айзеку Азимову и Артуру Кларку), и он в составе небольшой команды спасателей высаживается на космической бурильной станции «Ишимура», с которой незадолго до этого пропала связь. Любой, у кого за плечами имеется хотя бы тетралогия «**Чужих**», точно знает, что дело явно не закончится заменой предохранителя.

Но Айзек всего лишь инженер и вместо шотгана вооружен только устройством с заманчивым названием Plasma Cutter, предназначенным для кромсания горной породы. Воспользоваться им по назначению за всю игру так и не придется — горнодобычу на станции пришлось спешно прикрыть по причине гибели всех шахтеров. Раскопанный во время бурения артефакт оказался рассадником межгалактической заразы — некроморфов. При близком контакте с болезнетворными спорами люди страдали галлюцинациями, сходили с ума и в результате превращались в пульсирующий комок плоти.

Вся эта предыстория заботливо рассказана в комиксе, который EA выпустила задолго до релиза (мы выкладывали видеоверсию в «Видеомании»). Но сама игра обходится со своей историей по меньшей мере старомодно и не желает ничего объяснять, рассчитывая, видимо, на то, что с ее сюжетом все знакомы заранее. Станция встречает нас заляпанными кровью стенами, едва мерцающими лампочками освещения (приготовьтесь, будет темно) и бесконечными коридорами, коридорами и еще раз коридорами.

Первые полтора часа Dead Space — это, пожалуй, самые неудачные полтора часа, которые только можно представить себе в современном survival horror. Мы предсказуемо теряем контакт со своими коллегами (половину из которых тут же пускают в расход напавшие твари) и в одиночку шатаемся по слабоосвещенным коридорам, чтобы открывать все новые и новые партии дверных замков. С периодичностью раз в пять минут в помещении вырубается свет и блокируются двери, а из вентиляции с жутким хлюпаньем (великолепный звук — единственное, что в Dead Space способно напугать до полусмерти) вылезают два-три урода, некогда бывшие членами команды «Ишимуры». Они потеряли всякий человеческий облик, отрастили лишнюю пару-тройку заостренных конечностей и размахивают ими прямо у нас перед лицом.

Один из немногих моментов, когда мы видим в кадре живых и даже симпатичных персонажей. Прямо по курсу — злополучная «Ишимура».

Лезвия славы

Несмотря на то, что «тактическая расчлененка» на деле обернулась всего лишь дополнительной тратой времени при убийстве монстров, резать монстров на части тут все-таки интересно. Вот так, например, здесь происходит:

Ампутация конечностей при помощи циркулярной пилы...

...плазменного лезвия...

...и металлической двери.

Впрочем, обладателем заостренных лезвий на лапах тоже иногда везет.

Развлекать игрока при помощи неожиданной темноты и прыгающих из-за угла тварей в последний раз позволял себе разве что **DOOM 3**. Порой кажется, что последняя работа **id Software** числилась у команды разработчиков едва ли не главным источником вдохновения (естественно, после фильмов «**Чужой**» и «**Нечто**»). «Ишимура» почти фотографически напоминает марсианскую базу DOOM 3 — те же клаустрофобические коридоры с грудами мусора, квадратные унитазы в туалетах, та же темно-зеленая цветовая палитра.

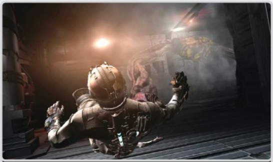
К тому же у Dead Space явная беда с мотивированием игрока. Сюжет нескольких глав сводится к получению технических инструкций от начальства (у нас поврежден двигатель/топливная система/генератор — иди почини!), и это выглядит несусветным анахронизмом. Айзек почти всю игру проводит в шлеме и скафандре, но в отличие от харизматичного Мастер Чифа из **Halo** не произносит ни слова. Увы, кроме темных коридоров Dead Space унаследовал и другую ключевую черту DOOM 3 — абсолютную, стоеросовую серьезность. На фоне по-хорошему мрачных комиксов (в том, что касается их графического стиля) игра местами напоминает бессмертный трэш-шедевр Эда Вуда, вынесенный в заголовок этой главы. Когда очередной ученый-злодей в белом халате под оркестровый эмбиент вещает о скором конце человеческой расы, зубы начинает сводить со страшной силой. Сюжета в Dead Space мало, и при таком подходе это совсем не кажется недостатком — тут есть кое-что поинтереснее.

Буду резать, буду бить

Поначалу кажется, будто без привычного огнестрельного оружия экшен-часть вышла мертво-

Маленький мерзавец, впившийся Айзеку в ногу, сейчас получит пинок каленым металлическим ботинком.

Dead Space торжественно присуждается второй после Gears of War приз за лучшую циркулярную пилу в шутерах.


Пока эта гадость тащит вас за ногу по всему коридору, по ней еще нужно целиться и стрелять.

Первый выход в космос после темных коридоров здесь ощущается настоящим глотком свободы.

рожденной. Обещанную фигурную нарезку врагов в самом начале опробовать в полной мере не получается — она видится декоративной функцией. Какая разница, какую пару конечностей отсекать надвигающейся на вас биомассе, — она все равно умрет от полученных ран... Дарованная вскорости возможность замедлять врагов с помощью местного аналога slo-mo (действует прицельно и может зацепить максимум одну-две твари) кажется откровенно лишней. Равно как и аналог гравипушки, которая подцепляет все, что плохо лежит. Но со временем, когда ассортимент и количество врагов на экране заметно увеличиваются, полезные свойства нашего вооружения раскрываются в полной мере.

Представьте себе ситуацию, когда вас стремительно окружает толпа из пяти-шести ползающих, шагающих и прыгающих тварей и каждая хочет откусить кусок побольше. Вы в панике выхватываете плазменное лезвие, судорожно наводите его на коленную чашечку (или как там это у них называется?) самого агрессивного монстра и одновременно «замедляете» уже занесшего лезвие соседнего некроморфа. Подкошенный монстр падает на землю, Айзек же в это время шинкует лазером второго, зависшего в воздухе. Увлекшись этим занятием, легко не заметить, как недобитые твари подползут к вам на оставшихся лапах и прикончат зазубренными лезвиями. В качестве превентивной меры отлично подойдет тяжелый ботинок или удар прикладом. Но это — крайность, которую лучше не применять против группы врагов.

Выбор оружия в Dead Space, к счастью, не ограничивается только инженерными принадлежностями, поэтому лучше носить с собой сразу четыре экземпляра. Для ближнего боя отлично подходит огнемет.

При внимательном рассмотрении расчлененка оказывается не только декоративным элементом, она действительно способна повлиять на ситуацию в бою. Ни о какой обещанной тактике речи не идет, но думать все-таки нужно, особенно когда вы решаете, куда стрелять. Выстрел в голову или тело не причиняет большинству врагов никакого вреда, а только злит их. Прямоходящих тварей нужно лишать точек опоры, после чего они смогут разве что ползти. Всех прочих врагов нужно избавить от различных выступающих частей тела (например, клешней). После хирургического вмешательства некроморфы, увы, не умеют отращивать себе новые головы и ноги (за исключением редких живучих боссов), но в бою держатся до последнего. Некоторых гадов нужно убивать очень осторожно — выстрел в живот создаст вам кучу проблем, когда оттуда хлынут мелкие, похожие на морских звезд паразиты.

Переходная ступень

Целиться, к счастью, удобно, тут Dead Space почти не уступает эталонному **Resident Evil 4**. Зарядов для оружия почти всегда мало, и это, по идее, должно подстегивать к экономной разделке врагов, а не пальбе во все стороны. Бежать напролом не стоит еще и потому, что такой способ прохождения вскрывает геймдизайнерские просчеты. Хороший тон у EA Redwood Shores — несколько раз за уровень устраивать рандеву с одним и тем же мини-боссом в тесной комнатушке, где к тому же материализуется с десяток монстров меньшего калибра. Какая уж тут тактика...

На помощь вовремя приходит система апгрейдов оружия и скафандра — первое можно покупать, продавать и улучшать по всем возможным параметрам, а второму позволяется наращивать броню и увеличивать размер слотов для инвентаря. Циркулярная пила с дистанционным управлением научится стрелять режущими дисками, а промышленный лазер — расшвыривать всех вокруг одним выстрелом.

Тут может показаться, что спустя полтора часа все в Dead Space все-таки встает на свои места. Но эмоции, которые в survival horror умеют сейчас передавать только сотрудники Capcom, Dead Space все-таки не под силу. Игра всеми силами старается дать игроку почувствовать себя частью экосистемы, которой тут является гигантская бурильная станция. Здесь есть интерактивные кат-сцены (эпизод с огромной клешней, утаскивающей героя, повторяется аж два раза), есть коллекционирование аудио- и видеологов, оставленных погибшими членами команды, есть даже прогулки в невесомости. Но без внятного интересного сюжета и талантливой режиссуры Dead Space оказывается тем же, чем в свое время оказался Cold Fear, — крепким экшеном, которому кажется, что он — игра ужасов.

Расчлененка после внимательного изучения оказывается не такой уж и разнообразной. У всех врагов зоны повреждения определены заранее, и их не слишком много. Новаторское оружие на деле оказывается не слишком сбалансированным и местами просто неинтересным в обращении. Кинетический манипулятор используется лишь в сюжетно заданные моменты — в другое время он практически бесполезен. А разрекламированные прогулки в невесомости — лишняя возможность запрыгнуть на вертикальную стену. Ощущение лабиринта при этом не исчезает, а свободных полетов, как в **Crysis**, не предусмотрено. Стрелять во время прыжка, естественно, нельзя. Словно чувствуя всю бесполезность этого режима, разработчики вводят его в игру гомеопатическими дозами — точно так же, как атмосферу, сюжет и персонажей.

■■■

Все вышесказанное вовсе не значит, что Dead Space — плохая игра. Это очень хороший, напряженный и местами страшный экшен, которому до звания «Resident Evil 4 в космосе» не хватило критически важных вещей: нормального сценария, внимания к деталям и таланта. Так что вздохните и снова обратитесь к Capcom — **Resident Evil 5** обещают уже в следующем году. ■

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 70%

ДОЖДАЛИСЬ?

Далеко не безнадежный экшен в космосе, авторам которого ошибочно кажется, что они умеют рассказывать интересную историю и пугать людей.

ГЕЙМПЛЕЙ	7.0
ГРАФИКА	8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	9.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	8.0

РЕЙТИНГ 7,5
ХОРОШО

Ritmix
реклама
Ritmix RF-9700
Стильный mp3-плеер
Сенсорный ЖК дисплей 2,4 дюйма
До 8 Гб памяти + слот для Micro SD
Аудио, Видео, Графика, Текст,
FM радио, диктофон
До 22 часов работы
Габариты: 86x52x12мм
Вес: 67г
www.ritmixrussia.ru
www.ritmixfun.ru
цифротека
М.видео
ТОЧКА
МАГАЗИН ИДЕЙ И РЕШЕНИЙ
СТАРТ Мастер
СЕТЬ МАГАЗИНОВ
POLARIS
ФЕДЕРАЛЬНАЯ СЕТЬ КОМПЬЮТЕРНЫХ ЦЕНТРОВ

ЖАНР Стратегия

Издатели
- Valve Software
- Introversion Software

Разработчик
Introversion Software

Похожесть
- Darwinia
- World in Conflict

Мультиплеер
Интернет

Объем
50 Мб

Сайты игры
www.multiwinia.com

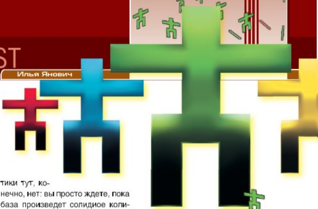
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
2 ГГц, 512 Мб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
3 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео

MULTIWINIA

SURVIVAL OF THE FLATTEST

Илья Янович



Наша любимая инди-студия **Introversion Software** окончательно сменила вектор развития. Ее ранние проекты — **Uplink**, **Darwinia** — игры, безусловно, выдающиеся: при полном минимуме контента требовали вдумчивого изучения и погружения. Но теперь британцы хотят делать совсем другие игры: чтобы было быстро, яростно, с кучей трупов, но при этом обязательно весело. Включил компьютер, разнес планету в труху (это мы про **Defcon**) и пошел пить чай. Для усиления эффекта заниматься всем этим лучше в мультиплеере, в компании друзей. **Multiwinia** — как раз такая игра.

Она очень похожа на Darwinia, но сходство это лишь внешнее. Multiwinia — это, скорее, **World in Conflict**, если бы из него убрали сюжет, ролики, персонажей, брифинги и все остальные привычные составляющие больших и дорогих игр. В сухом остатке — чистый геймплей. У вас есть база, которая постоянно (и безвозмездно) производит пикселей-солдат, есть цель и враги. И на этом, за исключением определенных нюансов, все. Управление, как и у шведов, шутерное: WASD отвечает за передвижение по карте, мышь задает угол обзора.

Режимов в игре ровно шесть (подробности — на странице справа), но отличаются они разве что конечной целью. Все в итоге сводится к тому, что по карте толпами бегают разноцветные пиксели и смешно стреляют друг в друга лазерами (по большим праздникам еще швыряются гранатами). Какой-то особенной тактики тут, конечно, нет: вы просто ждете, пока база произведет солидное количество человечков, выделяете их (никаких резиновых рамок: вокруг зажатой кнопки мыши образуется круг, радиус которого постоянно увеличивается, захватывая нужное количество бойцов) и отправляете устраивать пиксельный геноцид. Не важно, нужно ли вам захватить базу, удержать точку или там наладить добычу ресурсов (за их удержание начисляются очки и в итоге засчитыва-

Вы, конечно, не поверите, но в это можно играть с абсолютно серьезным лицом.

Красный пепел — все, что осталось от грозной армии Олега Ставицкого. Отныне так будут решаться все редакционные вопросы.

ется победа) — все это моментально затягивает с головой, заставляя даже людей, которые в онлайн выходят исключительно по делу, весело гоготать, отправляя на фронт все новые и новые полчища безликих солдатиков.

Балом в Multiwinia правит случай. Вы можете придумывать какие-то хитроумные комбинации, назначать в отрядах офицеров (умеют выстраивать войска в формации и отправлять их в заданные вами точки) и грамотно расставлять войска, а противник подберет очередной бонус (падают прямо с неба, как в **Worms**) и нашлет на вас метеоритный дождь. Бонусы бывают разные: это и защитные турели, и напалм, и стаи муравьев, которые жрут всех без разбора.

■■■

Принципиальный момент — вся эта конструкция работает только при условии, что вы играете в онлайне. Тут есть все: отчаянные вопли и мат в чате, мелкие подлости вроде ядерного удара по вашей базе, тысяча внештатных ситуаций в час, но главное — море положительных эмоций для всех участников партии. Можно сразиться и с компьютером, но тогда игра наскучит вам в считанные часы (да и внятного одиночного режима тут нет).

Испортить веселье может разве что непродуманный интерфейс сетевого режима (здесь, представьте, нельзя создать закрытый сервер или хотя бы выгнать с него неугодного игрока), но это уже придирки. Куда более важно другое: вся эта идея с вырезанием из игры контента отлично работает. Introversion сумели напомнить нам, для чего изначально делаются игры. Напомним и мы: чтобы нам с вами было весело. И забывать об этом не стоит. ■

Наногеноцид: Шесть проверенных способов угробить миллион плоских человечков

Domination

Классическое «убей их всех». От двух до четырех игроков сходятся в яростной схватке, где задача каждого — захватить все нейтральные базы и перебить врагов. Практически поверженный игрок, не имея возможности отбиваться войсками, может подло использовать бонусы и забрасывать всех метеоритами.

Assault

Одному игроку (или группе) предлагается защищать специальную башню, которая по истечении отведенного времени срока детонирует, и все умрут. Защищающей стороне выдаются турели, с которых можно пострелять собственноручно — как в шутере. Другое дело, что если нападающий ведет себя вяло, то играть становится неимоверно скучно.

King of the Hill

По арене разбросаны ключевые точки, за контролирование которых игроку начисляются очки. Нейтральные базы, где могут зарождаться ваши юниты, при этом никто не отменяет, поэтому часто приходится делать выбор: захватить и попытаться удержать точки сразу или же пройтись по базам и сколотить войско помощнее? Выигрывает тот, у кого по истечении времени на счету будет больше очков.

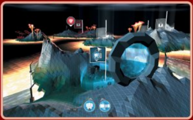
Rocket Riot

Каждая из сторон защищает собственную пусковую шахту с ракетой, которая определенное время заправляется (для этого нужно контролировать точки с топливом). Если все идет хорошо и никто ваше супероружие не захватил, вы запускаете бомбу — и вам засчитывается победа. Соль в том, что даже заправленную и готовую к взлету ракету запросто может расстрелять вражеский десант.

Capture the Statue

На карте периодически появляются гигантские телескопы или, что еще смешнее, какие-то гибриды «Грэмми» и «Оскара», которые надлежит таскать на специально отведенную территорию. При этом очко вам засчитают только в том случае, если статуя пробыла в вашей зоне определенное количество времени. Обычно в момент отсчета драгоценных секунд трофей как раз и уносят.

Blitzkrieg



По сути своей мало чем отличается от King of the Hill. На карте есть нейтральные флаги, которые нужно захватить. Разница лишь в том, что здесь для перезахвата точки требуется определенное время, причем врагов вокруг быть не должно. Обычно игрокам на руки сразу выдается несколько бонусов, один из них — возможность установить турель.

- ☑ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- ☐ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ☑ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ☑ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 90%

ДОЖДАЛИСЬ?

Многопользовательский снаряд от авторов Defcon и Darwinia. Инди-RTS, чья механика удивительным образом перекликается с большой и дорогой World in Conflict.

ГЕЙМПЛЕЙ	8.0
ГРАФИКА	8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	7.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	8.0

РЕЙТИНГ 7,5

ХОРОШО

SID MEIER'S CIVILIZATION 4 COLONIZATION

Александр Кузьменко

ЖАНР Глобальная стратегия

- **Издатель**
  2K Games
- **Разработчик**
  Firaxis
- **Издатель в России/локализатор**
  1С
- **Похожесть**
  - Colonization
  - Серия Civilization
- **Мультиплеер**
  Интернет
- **Объем**
  Один DVD
- **Сайт игры**
  www.2kgames.com/civ4/colonization

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО: 1,2 ГГц, 246 Мб, 64 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО: 1,8 ГГц, 512 Гб, 128 Мб видео

Симон Хосе Антонио де ла Сантисима Тринидад Боливар де ла Консепсьон и Понте Паласиос и Бланко, также известный под более коротким именем Симон Боливар, родился в 1783 году в Новой Испании в маленьком портовом городе Каракасе. За свою недолгую жизнь Симон успел основать четыре государства — Колумбию, Венесуэлу, Новую Гранаду (современную Панаму) и названную в его честь Боливию, возглавить несколько революций, выиграть 472 битвы, побывать первым диктатором Перу, освободить Эквадор, окончательно изгнать испанцев из Нового Света и навсегда изменить историю всей Латинской Америки. И на все это у Боливара ушло каких-то пятнадцать лет...

...ровно столько же понадобилось Сиду Мейеру, человеку, когда-то придумавшему великую стратегию **Civilization**, чтобы наконец-то выпустить римейк своей некогда культовой, но незаслуженно забытой игры **Colonization**, посвященной покорению Нового Света.

End turn

Неподготовленному человеку найти десять отличий между «Цивилизацией» и «Колонизацией» было сложно что в начале девяностых, что сейчас, когда наконец-то вышел полноценный римейк (сразу предупреждаем, приставка **Civilization 4** у сегодняшней игры не говорит ровным счетом ни о чем: современная Colonization — это вовсе не очередной Civilization-аддон и для ее запуска даже не нужен оригинальный диск). И та и другая игра построены по очень похожим принципам: есть глобальная карта, на которой есть города, которые можно развивать, и фигурки юнитов, которые можно двигать, а вся партия четко разделена на несколько сотен ходов: изменили пару опций на экране города, протопали две клетки каким-нибудь юнитом, после чего нажали сакральную кнопку «end turn» и с замиранием сердца начали наблюдать за аналогичными действиями со стороны противника.

Главная разница между этими двумя играми — в масштабах происходящего. Если классическая «Цивилизация» посвящена решению, так сказать, вопросов планетарного уровня и охватывает временной период в шесть тысяч лет человеческой истории (от изобретения колеса до межзвездных перелетов), то действие «Колонизации» происходит с 1600 по 1800 год (с эпохи первых европейских поселенцев в Новом Свете до Войны за независимость) и включает в себя немыслимое количество мелких нюансов вроде заботы об обучении специалистов-коневодов и организации плановых поставок в Европу табака и чая регулярными трансатлантическими рейсами.

Как и в Civilization, основа местного геймплея — полная импровизация: вы начинаете

игру, имея в активах одну утлую каравеллу и отряд вольных поселенцев с кирками наперевес, и от того, как вы будете вести себя на протяжении следующих 200 ходов, зависит развитие истории вашего персонального Нового Света.

На этом месте спешим предупредить: если даже у вас за плечами уже тысячи партий в классическую «Цивилизацию», то все равно готовьтесь к новым открытиям. Во-первых, Colonization — игра с колоссальным количеством мелочей: например, 90% местной экономики строится на торговле со Старым Светом. И если поначалу ваш монарх (играть мож-

Сидящий Бык из племени сиу недвусмысленно дает понять, что если мы снабдим его сигарами и сорочками, он объявит войну Джорджу Вашингтону.

Из уже порядком одряхлевшего движка Civilization 4 были выжаты последние соки. В Colonization есть даже — вы не поверите! — шейдеры.

По сравнению с классической «Цивилизацией» менеджмент городов в Colonization в разы кропотливее и сложнее.

Если вдруг отказаться целовать монаршее кольцо (то есть объявить протест против новых налогов), то могут последовать экономические санкции.

но на стороне одной из четырех великих колонизаторских держав — Англии, Испании, Голландии или Франции) будет рад любому тюку с табачными листьями, то со временем он уже захочет от колонии бесперебойных поставок готовой продукции — сигар, рома или выделанных собольих воротников. Во-вторых, чтобы наладить полный производственный цикл, потребуются люди: на первых порах в колонию будут валом бежать всевозможные миссионеры и мелкие уголовники, но рано или поздно вы поймете, что для строительства нормальной экономики нужны квалифицированные кадры.

Все местное производство в буквальном смысле держится на людях. Юниты в Colonization условно делятся на два вида — профессионалы (опытный оружейник, мастер-хлопкороб, прораб-строитель) и обычные вольные колонисты. Последних можно заставить заниматься буквально чем угодно: крутить сигары, ловить рыбу или возделывать маис. Дайте им в руки мушкеты — из них получится вооруженное ополчение, посадите на коней — выйдет драгунский отряд. Понятно, что профессионалы сделают всю ту же самую работу ровно в два раза лучше, но, чтобы пригнать из Европы каких-нибудь перворазрядных скорняков, придется платить золотом. Золото можно выручить только торгуя колониальными товарами, так что получается замкнутый круг.

Культурный обмен

И тут на помощь совершенно неожиданно приходят индейцы. Дело в том, что в тот момент, когда вы приплываете на новый континент, все главные хлебные места на карте уже поделены между местными племенами. И если в первые годы вашей конкисты местные будут сквозь пальцы смотреть на растущие поселения и с удовольствием участвовать во взаимовыгодной торговле (вы нам ром — мы вам шкуры), то, познакомившись с бледнолицыми поближе, индейцы начнут требовать денег за каждый новый поселок, построенный на их земле, причем связкой бус тут уже не отделаешься.

В принципе, руководствуясь историческим опытом покорения Нового Света, можно собрать большое ополчение и устроить тотальный геноцид, но гораздо умнее попытаться переманить краснокожих на свою сторону. Скажем, если в индейском племени поселится миссионер, то со временем в ваши города потянется совершенно бесплатная «христианизированная» рабочая сила. Больше того, пригнав к вигвамам большую партию огненной воды, можно втереться в доверие к вождю и он разрешит любому вашему поселенцу немного пожить в племени и обучиться профессии у местных рыбаков, хлопкоробов или собирателей маиса. Наконец, в совсем уж исключительных случаях индейцев можно вооружить, снабдить лошадьми и натравить на конкурирующие концессии, потому что самостоятельно вести войну против колонии другой державы — затратно и проблематично.

Кстати, о войне: в отличие от той же Civilization здесь даже на высоких уровнях сложности можно исхитриться *вообще* ни разу не вступать в какие-либо конфликты, однако конечная цель игры — провозглашение независимости ваших колоний и, как следствие, последующая война с королевским карательным легионом. Видов юнитов в классическом понимании тут немного — простые ружейники, которыми могут стать любые колонисты со свободными мушкетами в запасниках, конные разведчики и драгуны. Для разнообразия есть еще пушки (помогают при взятии городов) и несколько видов боевых кораблей (для полноценной войны их понадобится не более трех-четырех штук). Но в целом надо понимать, что война — далеко не самое интересное, что есть в Colonization.

■ ■ ■

В конце, традиционно, страшная правда. Дело в том, что сегодня мы ставим наши высокие оценки и даем самые теплые рекомендации игре, которая *вообще* не отличается от той Colonization, что вышла в начале девяностых. Это не просто римейк, это практически буквальный перенос той же самой игры «в наши дни» — за вычетом современной графики, мультиплеера и автоматизации маршрутов конных повозок (вот вы тут смеетесь, а 15 лет назад этого очень не хватало) в классических правилах Colonization не изменилось ничего.

Мы, конечно, могли бы на этом месте завести нашу старую пластинку про *«ну сколько же можно»* и *«ах, как же современным играм не хватает свежих идей»*, но не будем. Во-первых, потому, что новая «Колонизация» — это по-прежнему отличная игра, а во-вторых, потому, что всем поклонникам Civilization пора уже наконец-то чем-то себя занять до выхода пятой части.

Поверьте, несмотря на ограниченный исторический масштаб, Colonization, как и любая другая игра в «цивилизаторском» семействе, — бездонная площадка для экспериментов в нашем любимом стиле *«а что если?»*. А что если голландские колонисты не продадут большую часть земель англичанам и объявят независимость в XVIII веке? А что если вместо непрерывных стычек с индейцами европейские поселенцы снабдят их пушками, мушкетами и лошадьми? А что если после войны за независимость в Новом Свете возникнет не демократическое государство, а новая монархия? Если вам действительно интересны ответы на эти вопросы, ну или просто хочется чего-нибудь нового и «цивилизаторского», то — наши самые настойчивые рекомендации. ■

✔ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

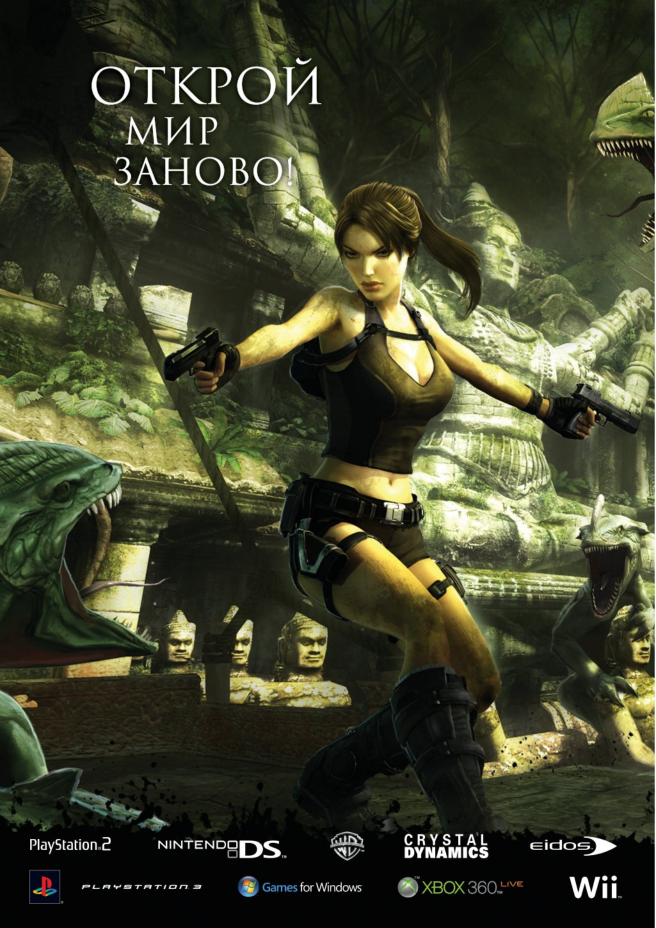
ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 100%

ДОЖДАЛИСЬ?

Буквальный, за вычетом графики и нескольких мелочей, римейк культовой стратегии Сида Мейера пятнадцатилетней давности. Не такая масштабная, как Civilization, зато со сложной экономикой, красивой музыкой и про индейцев.

ГЕЙМПЛЕЙ	9.0
ГРАФИКА	6.0
ЗВУК И МУЗЫКА	9.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	8.0

РЕЙТИНГ 8,0 ОТЛИЧНО


ОТКРОЙ
МИР
ЗАНОВО!
PlayStation 2
NINTENDO DS
CRYSTAL DYNAMICS
eidos
PLAYSTATION 3
Games for Windows
XBOX 360 LIVE
Wii

Tomb Raider: Underworld © Eidos Interactive Limited 2008. Разработано Crystal Dynamics Inc. Tomb Raider, Tomb Raider: Underworld, Crystal Dynamics, Eidos и логотип Eidos являются товарным знаком Eidos Group of Companies. Все права защищены.

Исключительные права на издание и распространение программы для ЭВМ на территории России и стран бывшего СССР принадлежат ООО «Новый Диск». 127083 Москва, Петровско-Разумовская аллея, д. 10, корп. 1. По вопросам продаж экземпляров программы для ЭВМ, а также для Wii и DS обращайтесь по телефону: (495) 785-65-13 (многоканальный), e-mail: sale@nd.ru. Заказ дисков по телефону: (495) 785-65-13, e-mail: zakaz@nd.ru.

Исключительные права на распространение программы на территории России и стран СНГ на платформах Xbox 360, PLAYSTATION 3 и PlayStation 2 принадлежат компании «Софт Клаб».

Оптовые продажи осуществляются ООО «Ритэйл Сервис». Телефоны офиса продаж: +7(495) 981-3933 (многоканальный); +7(495) 981-2370 (многоканальный); +7(499) 238-3589. E-mail: sales@retservice.ru

Реклама

SACRED 2
FALLEN ANGEL

Кирилл Волошин

ЖАНР
- Action
- Ролевая игра

Издатель
cdv Software Entertainment

Разработчик
Ascaron Entertainment

Издатель в России/локализатор
Акелла

Похожесть
- Серия Diablo
- Titan Quest

Мультиплеер
- Интернет
- Локальная сеть

Объем
Один DVD

Сайт игры
www.sacred2.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
2,4 ГГц, 1 Гб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core 2 Duo, 2 Гб, 256 Мб видео

Четыре года назад **Sacred** стала первым в истории **Diablo**-клоном с человеческим лицом. В том смысле, что в это можно было играть, не морщась от безыдейности и общего уровня исполнения. Наоборот, немцы из **Ascaron Entertainment** продемонстрировали уникальную по тем временам широту кругозора и оригинальность. Во-первых, нам дали действительно огромный «бесшовный» мир, в котором было все: и подземелья, не уступающие по размахам «дьябловским», и километры лесов, полей и рек, и большие города, и маленькие деревеньки. Во-вторых, немцы придумали множество уникальных героев, среди которых особенно выделялись полуголая женщина с крыльями серафима и вампирша, менявшая ночью свой облик. Радовала и возможность плести составные комбо из навыков и заклинаний. Наконец, в Sacred впервые в истории Diablo-клонов появилась ездовая лошадь. Впрочем, были и программный брак, и дисбаланс, и хаотичное перерождение монстров. Сиквел на протяжении последних четырех лет делался под лозунгом «Сохранить и преумножить!». В **Sacred 2: Fallen Angel** все фирменные черты первой части стали еще краше, сочнее, вкуснее. А некоторые и доступнее. Но, к сожалению, вместе с плюсами сиквел сохранил и ряд проблем первой части.

В пещеру — за гитарой!

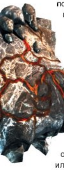
Сначала о хорошем. И без того огромный мир Анкарии в **Sacred 2** значительно прибавил в размерах. Здесь легко заблудиться без услужливых указателей: свернув с большой дороги налево, вы рискуете углубиться в какие-то чащи, наткнуться на военные лагеря, удаленные монастыри и пещеры, получить там десяток заданий, уйти еще дальше, чтобы в итоге совершенно забыть об основном сюжете. А потом долго выбираться обратно. И такие развилки

В сиквеле авторы позволили постоянно держать активными различные «поддерживающие» заклинания.

Составные комбо стали легкодоступны, но значимость их в боевой системе уменьшилась.

на дороге — через метр. В Sacred 2 десятки различных поселений и несколько по-настоящему *огромных* мегаполисов. В городах пришлось даже ставить указатели, где находятся порт, рынок, храм или арена. То есть это уже почти уровень **The Elder Scrolls 4: Oblivion** и **Neverwinter Nights 2**.

Но мир стал не только больше: выросла его плотность и насыщенность событиями. Окружающие постоянно семенят под ногами, грустно смотрят вам в глаза и чуть ли не расталкивают локтями друг друга в попытке привлечь геройское внимание. При этом сами квесты теперь намного разнообразнее и разветвленнее. Тут есть стандартные, на первый взгляд, поручения, но они могут повернуться самым неожиданным образом. Так, банальная доставка любовного письма может превратиться в многоходовую операцию по эвакуации влюбленных из города. А скромная деревенская девушка может попросить спуститься с ней в мир мертвых, где в итоге нам дадут выбор — спасти несчастную и оживить ее мертвого жениха или навеки оставить обоих там. Полно и юмора: в одном месте нас попросят разобраться в природе происхождения странных кругов на полях. А в другом нам предстоит долго разыскивать инвентарь группы Blind Guardian, которая написала бодрый металлический саундтрек к игре.



Особого уважения Ascaron заслуживают за подход к сюжету. Во-первых, каждый из шести героев начинает кампанию в разных местах мира Анкарии и в разных условиях. Во-вторых, кампаний тут на самом деле две: на старте мы выбираем темную или светлую сторону, от чего зависит дальнейшая история. Так, в «светлом» варианте один и тот же персонаж поначалу помогает окружающим, ищет какие-то утерянные налоги для деревенского старосты, а в «темном» без лишних разговоров поступает на службу инквизиции. Но и это не все: у каждого героя есть своя личная история, и это даже, пожалуй, интереснее центрального сюжета. Серафима, например, с головой погружается в расследование похищений детей, а темный воин, поднятый из мертвых, пытается выяснить, как он погиб, и тут же втягивается в разборки между противниками и сторонниками воскрешения павших. При этом выбор света или тьмы влияет и на эту личную драму: тот же темный воин в одном случае откажется убивать человека, обратив на себя гнев братьев-зомби, а в другом еще и попросит добавки.

Магия вуду против бластера

В Sacred 2 немцы продолжили волнующие эксперименты с привычными классами персонажей. Из первой части выжила только знаковая уже для серии серафима, но зато появились вполне харизматичные новички. Например, темный воин представляет собой крайне интересную комбинацию из обычного воина и сумасшедшего некроманта, за которым толпой бегает и преданно смотрит в рот взвод всевозможной нежити. А стандартная, казалось бы, дриада неожиданно специализируется не на общении с медведями и деревьями, а… на магии вуду. Наконец, тут есть совсем уж уникальный страж храма, такой киборг с головой собаки, у которого одна рука превращена в портативный бластер, огнемет и пулемет одновременно.

Самое главное — даже вроде бы дублирующие друг друга позиции (инквизитор и темный воин) в динамике играются совершенно по-разному. И все благодаря богатому набору персональных навыков и умений. Тут, кстати, тоже не обошлось без приятных нововведений. Теперь мы можем не только увеличивать уровень каждого умения, но и постепенно открывать у него дополнительные свойства, каждый раз решая нелегкий вопрос: взять, например, шанс нанесения двойного урона или вероятность оглушить противника?

Мало того, есть еще божественные суперприемы, которые нужно выбрать на старте. Возможность в критической ситуации излить на себя и союзников целебный свет с небес, вызвать персонального Балрога или вернуть весь урон противнику пошла игре исключительно на пользу.

Среди других приятных новостей — лошади превратились в полноценных боевых союзников. Теперь мы можем надевать на вороного самую разную экипировку, влияя таким образом не только на его характеристики, но и на свои собственные.

В Sacred 2 появилась крайне полезная возможность поставить фильтр на предметы, которые автоматически собирает персонаж.

Безумству монстров поем мы

Добавьте сюда кузнецов, улучшающих предметы, комбо-приемы, которые мы теперь можем составлять без посторонней помощи, и тонны уникальной для каждого класса экипировки, и вам может показаться, что перед нами идеальная Action/RPG. Sacred 2 действительно соединяет сочную боевую систему и кучу всевозможных Diablo-трюков с огромным живым миром, множеством интересных квестов и многослойным сюжетом. И все это — с приличной графикой, богатым дизайном и нетривиальной архитектурой.

Однако впечатление портят ровно те же вещи, что раздражали и в оригинале. Во-первых, это безумное хаотичное поведение монстров, которые не дают ступить и шагу, постоянно возрождаются и нападают даже друг на друга. В Diablo 2 в данном вопросе было куда больше организации и логики. И это очень важный момент: если пустить поведение монстров на самотек, страдает и баланс, и ваш интерес к игре.

У **Blizzard** была четкая привязанность уникальных вещей к уникальным монстрам, а тут все эти «кобольды-чемпионы» и локальные боссы, толпами преследующие игрока, частенько оставляют после себя груду ненужного хлама. Соответственно, на каком-то этапе теряется смысл лишний раз ввязываться в драку. Ну и россыпь претензий меньшего калибра: сражения на лошадях подтянули по анимации и механике, но они по-прежнему оставляют желать лучшего, криво устроен экран торговли, где в числе прочего отсутствует такая стандартная на сегодня вещь, как возможность сравнить характеристики выбранной и надетой вещи. Наконец, присоединяемые напарники, как правило, ведут себя совершенно неадекватно.

■■■

Тем не менее Sacred 2, несомненно, лучшее, что на сегодня есть в жанре «мы любим Diablo». И до выхода **Divinity 2: Ego Draconis** вряд ли кто-то сможет с этим поспорить. Но если немцы хотят составить реальную конкуренцию **Diablo 3**, им нужно как можно быстрее вылизывать и балансировать игру патчами, а самое главное — всячески холить и лелеять мультиплеер. Ascaron изначально делали большую ставку на сетевые баталии и кооператив: здесь есть даже возможность в любой момент пригласить друга в свою кампанию, чтобы вместе обломать рога особенно надоедливому боссу. И очень многое будет зависеть от того, сколько человек захотят это сделать. ■

- ✔ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- ✔ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 80%

ДОЖДАЛИСЬ?

Отличное продолжение лучшего среди «Diablo-киллеров». Большая, сочная, красивая Action/RPG, в которой есть где разгуляться. Но серии по-прежнему не хватает какой-то внутренней собранности и умения правильно стимулировать игрока.

ГЕЙМПЛЕЙ	8.0
ГРАФИКА	7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	8.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	7.0

РЕЙТИНГ 8,0

ОТЛИЧНО

DRAKENSANG

THE DARK EYE

Кирилл Волошин

ЖАНР Ролевая игра

- **Издатель**
  Anaconda Games
- **Разработчик**
  Radon Labs
- **Издатель в России/локализатор**
  Новый диск
- **Похожесть**
  Neverwinter Nights 2
- **Мультиплеер**
  Отсутствует
- **Объем**
  Один DVD
- **Сайт игры**
  www.drakensang-game.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО: 2,4 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО: Core 2 Duo 2,6 ГГц, 2 Гб, 256 Мб видео

О том, как культовые игры прошлых десятилетий массово обретают вторую жизнь в виде сиквелов и переизданий, мы говорили не раз и не два. Поэтому сразу к делу: **Drakensang: The Dark Eye** продолжает дело ролевой трилогии **Realms of Arkania**, сделанной в 90-х годах прошлого века в Германии. Вполне возможно, вы не слышали об этой серии, но поверьте: у нее было все для того, чтобы стать классикой жанра. Это, конечно, не легенда уровня **The Elder Scrolls**, но были поклонники, была известность, была, в конце концов, огромная вселенная и проработанный геймплей, в основе которого лежала популярная в Германии настольная ролевая система Das Schwarze Auge. Всего этого оказалось достаточно, чтобы достать серию из пыльного чулана и приделать ей четвертую часть.

Маска, я тебя знаю!

В основе новой игры — все та же Das Schwarze Auge, немецкий аналог **Dungeons & Dragons**. Благодаря ей игры серии Realms of Arkania местами отчаянно напоминали **Eye of the Beholder**, **Lands of Lore**, **Ravenloft**, **Menzoberranzan** и прочие D&D-игры минувшего тысячелетия. Конечно, есть в немецкой системе и свои ноу-хау. Например, у персонажей имеются не только положительные черты, но и отрицательные: суеверие, клаустрофобия, боязнь нежити.

Огромное внимание приходится уделять здоровью героев. На каждом шагу приключенцев ждут болезни, отравления и прочие недуги, как будто герои вдруг оказались в Центральной Африке. Плюс нужно постоянно заботиться о сне, воде и пропитании. Все это перенесли и в компьютерную версию игры. Там же были и революционные для своего времени пошаговые бои в изометрии.

Некоторые схватки тут могут длиться до 15-20 минут реального времени.

Drakensang в этом плане заметно отличается от предшественников. Следуя современной моде на всеобщее упрощение, авторы так адаптировали четвертую редакцию правил Das Schwarze Auge, что из нее исчезли некоторые фирменные черты: отрицательные свойства персонажей, пошаговая боевая система, возможность сколотить состояние на разнице цен у торговцев. Болезни тоже перестали быть столь опасными.

В итоге игра приблизилась к опасной черте, за которой ее практически невозможно отличить от ведущих представителей D&D-движения. Молодые игроки, незнакомые с оригинальной трилогией, легко могут принять этот проект за откровенный клон **Neverwinter Nights 2**. Во-первых, схожий дизайн, графический стиль, пейзажи и модели персонажей (естественно, с поправкой на то, что Drakensang все-таки вышла в 2008 году, а не в 2006-м, и потому выглядит ожидаемо лучше). Во-вторых, руководящая и направляющая роль партии: всю игру мы пройдем вместе с могучей кучкой спутников. Правда, тут нет системы влияния на компаньонов, с которой в свое время экспериментировала **Obsidian Entertainment**, но главное никуда не делись собственные скелеты в шкафу некоторых сопартийцев (и, конечно, связанные с этим персональные квесты). Причем характер большинства товарищей по оружию раскрывается в полной мере только после того, как вы намотаете с ними сотни километров по лесам, полям, рекам и примете несколько судьбоносных решений.

Наконец, как и в Neverwinter Nights 2, для каждого второго диалога предлагается на выбор несколько вариантов поведения: убедить, угрожать, обмануть или продемонстрировать чудеса интуиции, подметив какую-то деталь. Успех каждого варианта зависит от уровня соответствующего навыка.

Весь мир — театр!

Сходств много, но важнее другое. Играя на одном поле с серией Neverwinter Nights, авторы Drakensang: The Dark Eye достигают тех же высот в проработке мира, персонажей и общей атмосферы сказочного приключения, а это показательно. При этом здесь собственные драмы и комедии: уникального контента столько, что мысли о каких-то параллелях очень быстро уступают место простому человеческому желанию — играть. Играть запоем, без оглядки на время, сон и домочадцев.

Тут всегда есть чем заняться: улицы и таверны огромного города и небольших поселков регулярно нагружают геройские плечи собственными проблемами. При этом возвращение в город после очередного приключения преподносит новые сюрпризы. На исхоженных вдоль и поперек улочках регулярно разыгрываются свежие сценки: кто-то вывалится с балко-

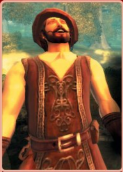
Занимательная мимика

Диалоги в Drakensang: The Dark Eye имеют огромное значение. Возможность убедить, надавить, обмануть или послать подальше — это не сухая галочка в списке «особенностей», а мощный инструмент, работающий на атмосферу и позволяющий «прогнуть» окружающий мир под свой стиль и манеру игры. Причем вы всегда сможете продемонстрировать силу слова: в диалоге здесь участвует не один главный герой, а вся партия целиком. Каждый персонаж обязательно попытается ввернуть фразу от себя, что создает просто беспрецедентно богатый выбор реплик в отдельно взятом диалоге. И все это происходит не в статике, как в большинстве RPG: камера постоянно скачет от одного участника беседы к другому, демонстрируя эмоциональную анимацию и язык жестов. Одним словом, почти **Mass Effect**.

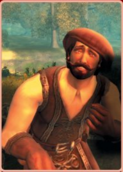
Мы решили наглядно продемонстрировать вам уровень анимации и ее значение в Drakensang: The Dark Eye. Используя различные разговорные навыки членов партии, вы можете даже напыщенного аристократа заставить пресмыкаться перед вами. И наоборот — изначально настороженный человек после сеанса беседы может считать вас чуть ли не лучшим другом. Заметьте, это исключительно фокусы языка и никакого мошенничества.

Вот напыщенная аристократка требует найти ей кучера, да побыстрее.

А вот мы использовали навык «знание человеческой природы» и намекнули даме, что, кроме нас, ей надеяться не на кого



Вот здесь заносчивый бюргер еще не знает, с кем связался: смотрите, как нагло смеется.



А вот он же заискивающе смотрит на нас после того, как мы использовали волшебную силу слова.

на, любимый трактир оккупируют охочие до пива тролли, а охранник у ворот неожиданно попросил подменить его.

Но дело не только в концентрации событий на квадратный метр игры — куда важнее, как это все проработано. А проработано чудо как хорошо: здесь практически нет занудных квестов на сбор ингредиентов и различных частей тела убитых монстров. Мы проводим расследования, работаем под прикрытием и вообще регулярно удивляемся. Даже самые очевидные, казалось бы, поручения могут обернуться целой цепочкой неожиданных событий: запертый в темнице молодой человек вдруг откажется выходить, пока вы не докажете его невиновность, миловидная девушка заманит свою сестру (а заодно героя) в хитроумную ловушку.

Проработка характеров — отдельная тема. Это банально, но каждый персонаж, вплоть до последнего пьяницы, действительно как живой. В одном из заданий мы сначала работаем плечом к плечу с сыном местного мануфактурщика, проходим с ним огонь и воду, совершаем диверсии в тылу врага, прочитываем сотни строчек диалога и вообще успеваем не на шутку к нему привязаться. А чуть погодя, после долгой отлучки, вдруг узнаем, что он был предательски убит. Заверяем — редкая игра способна передать столь правдоподобное чувство жажды мести и горечь утраты одновременно.

Кроме того, Drakensang регулярно ставит перед выбором. От бытового (выдать жене позорную тайну неверного мужа, на чью сторону встать в споре и т.д.) до глобального: на какой торговый дом работать, стать охотником на ведьм или, наоборот, защищать их. Причем последняя ситуация гарантированно провоцирует серьезные моральные терзания.

Плюс юмор. Это одна из немногих RPG, авторы которой действительно умеют шутить. В одном эпизоде вас попытаются ограбить две конкурирующие группы бандитов: с самыми серьезными лицами разбойники будут доказывать друг другу и вам в том числе, что именно они достойны промышлять разбоем, призывая вас же в свидетели.

Таким образом, Drakensang скорее старообрядческая CRPG. Современные игроки, изнеженные дружелюбной механикой **Mass Effect** или **Morrowind/ Oblivion** (а эти игры специально затачивали под консоли), запу-

Крупные планы и перекошенные яростью лица — вот чем хороша здешняя боевая система.

У Drakensang, может быть, не самая лучшая технология, но это полностью искупается игрой светотени.

На скриншотах Drakensang почти не проигрывает Dragon Age: Origins, у которой бюджет одного ролика равен месячной зарплате всей Radon Labs.

Каждый персонаж может совершенствовать владение каким-то запредельным количеством различных типов оружия. Есть даже сабля и рапира.

таются здесь в первые же минуты — настолько все разнообразно, вдумчиво и сложно, вплоть до закипания мозга.

В зависимости от вашего отношения к этому феномену сложатся и впечатления от игры. Если вы с удовольствием играли в «**Ведьмака**» и презрительно фыркали в сторону «примитивной» **Jade Empire**, то Drakensang, вероятнее всего, придется вам по душе. Если же вы не привыкли к многосложной возне с ролевыми параметрами и инвентарем каждого члена партии, то подумайте дважды, прежде чем садиться за эту игру.

Демократия для манчкина

Все это справедливо и для игровой механики. Она сложна, она проработана, она хардкорна. Зато те, кто готов с этим смириться, найдут здесь гибкую ролевую систему, интересные сражения и увлекательный шопинг в поисках новых бронзовых панталон.

Вдумайтесь только — двадцать классов персонажей. Помимо различных вариаций воинов, воров и магов, присутствуют амазонка, бродяга и даже пират. Налицо и четкое деление по расам: есть специальные классы для гномов и эльфов. У каждого члена партии — около десятка базовых параметров, в том числе такие редкие, как толковость и интуиция, позволяющие в числе прочего лучше понимать намерения собеседников (в диалогах зачастую участвует вся партия). Несчетное количество всевозможных умений, которые, кажется, учитывают все особенности героической жизни — от способности правильно срывать лечебные лютики и взламывать замки до понимания животных, позволяющего в некоторых случаях подчинить своей воле или успокоить братьев наших меньших. Есть и такая экзотика, как способность быстро ориентироваться в городе: она делает жителей только что открытой локации более разговорчивыми, а также открывает доступ к некоторым торговцам.

Вместо томительного ожидания нового уровня, ограниченной при повышении и услужливой кнопочки автоматического распределения очков Drakensang предлагает полную вольницу и самостоятельность: в любой момент, даже во время боя, накопленный опыт можно инвестировать в абсолютно любое умение или параметр. У каждого класса есть свои предпочтения и персональная ахиллесова пята, но никто не помешает вам заставить импозантного мошенника с косичкой выучить кузнечное дело, а коренастого гнома с грозным лицом — собирать цветочки-ягодки под общее хихиканье. Просто предварительно придется найти специального мастера, который обучит непрофильному умению.

Наконец, в Drakensang вам может понадобиться даже умение подать себя в высшем обществе: развивая его, персонаж сможет быстрее понять, как и что говорить или делать в соответствии с правилами этикета. Важно, что эта система воспринимается свежее, чем ее аналог в серии Neverwinter Nights: здесь больше демократии и участия игрока. Подробнее об этом см. в нашей врезке о диалогах.

Справедливости ради отметим, что порой у разработчиков возникают проблемы с балансом: вполне комфортно можно прожить без крафтинга и алхимии, а деньги на определенном этапе просто некуда девать. Но на фоне иных представителей жанра это не выглядит серьезным огрехом — главное, что игра постоянно бросает вызов и не позволяет себе скатиться до беззаботной прогулки по трупам.

Все это подкрепляется нестыдным техническим исполнением. Дело даже не в технологиях, а в общей стилистике игры. Витиеватая архитектура старого замка, живописный берег реки с плывущими по небу облаками или отсвет языков пламени на золотом щите — все одинаково просится на скриншот. Секрет мастерства: точечная анимация и обилие таких пронзительных деталей, как, например, ветер, играющий листьями в воздухе за вашей спиной.

Музыкальные темы в Drakensang: The Dark Eye — это уровень Джереми Соула, сериала **Gothic** и по совместительству идеальное воплощение понятия «музыка для эпического фэнтези».

■■■

Учтите, однако, что все пропетые выше дифирамбы исходят от ролевого игрока старой закалки. И чтобы прочувствовать всю прелесть Drakensang, надо быть таким же фанатом жанра или как минимум иметь желание им стать. Это не та игра, которая влюбит в себя вне зависимости от вашего желания: чтобы ее понять, нужен особый настрой и склад ума. И человек неподготовленный рискует просто-напросто растеряться от обилия возможностей и, в конечном итоге, заскучать.

Но при всей своей неоднозначности Drakensang — одна из главных ролевых игр года. Отчасти это объясняется тем, что сильных игр в этом жанре не появлялось уже давненько. Страсти непременно накалятся в ближайшие год-полтора, с выходом **Alpha Protocol**, **Risen**, **Arcania: A Gothic Tale** и, конечно, **Dragon Age: Origins**. Но пока вся эта тяжелая артиллерия еще только на подходе, постарайтесь не пропустить The Dark Eye.

Отдельно порадуемся за **Radon Labs**: выпустив шесть лет назад **Project Nomads** — известный в узких кругах гибрид из экшена, аркады и стратегии, они вдруг занялись симуляторами рыбалки, ветеринара и сумасшедшей курицы. И вот наконец помутнение прошло: в этом году немцы триумфально вернулись в «большой спорт» с **Treasure Island** (см. октябрьский номер «Игромании») и нашим сегодняшним героем. ■

- ✔ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- ✔ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 80%

ДОЖДАЛИСЬ?

Четвертая часть классической ролевой серии Realms of Arkania, хардкорная ролевая игра для сильных духом.

ГЕЙМПЛЕЙ	8.0
ГРАФИКА	8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	8.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	7.0

РЕЙТИНГ 8,0

ОТЛИЧНО

1С МУЛЬТИМЕДИА
АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,ул.
Селезневская, 21,
Тел.: (495) 737-92-57,
Факс: (495) 681-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru

RS@IGROMANIA.RU

ЖАНР Ролевая игра

- **Издатель/разработчик** 1С
- **Похожесть** Fallout
- **Мультиплеер** Отсутствует
- **Объем** Один DVD
- **Сайт игры** www.sanitars2.ru

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО: 2,6 ГГц, 512 Мб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО: 3 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео

САНИТАРЫ ПОДЗЕМЕЛИЙ 2

ОХОТА ЗА ЧЕРНЫМ КВАДРАТОМ

Кирилл Волошин

Еще два-три года назад фразой *«перевод (книга/игра/сувенирная продукция) от Гоблина»* можно было вызвать неподдельный интерес (а в некоторых случаях и обильное слюноотделение) у каждого третьего завсегдатая русскоязычного интернета. Сегодня ажиотаж вокруг этого явления поутих, но самого Дмитрия Пучкова данное обстоятельство, кажется, ничуть не смутило. По крайней мере, творческий запал он точно не растерял и спокойно продолжает выпускать различные проекты. В том числе вот «**Санитары подземелий 2: Охота за черным квадратом**».

Первая часть, напомним, была ценна своей историей: необычный сеттинг (планета-тюрьма), крепкий сюжет, специфический юмор — это и был тот самый «русский **Fallout**», причем, как ни странно, в хорошем смысле слова. Здесь не было апокалипсиса и пошаговых боев, зато была крепкая и по-своему обаятельная ролевая игра, с перками, тактической паузой и свободой выбора.

Но вот выходит сиквел, а в нем — ровно то же самое. Прежде всего, юмор. Два года назад шутки «Санитаров подземелий» еще могли сойти за какой-то вызов, культурную позицию, пародию и эпатаж. Прошел год, случились «Санитары подземелий 2», а там опять издевательства над чернокожими, китайцами и сексуальными меньшинствами.

Идентификация Хартмана

Но есть и хорошая новость: сама игра менее интересной не стала. Итак, мы снова на Матросской тишине. Новый герой — командир разведгруппы «Упырь», сержант Хартман, не только подозрительно похож на своего подчиненного Кабана (героя первой части игры), но и во многом разделяет его судьбу. Он тоже сначала попадает в заключение, потом вырывается оттуда, идет в ближайший город, где пытается выйти на связь с резидентом.

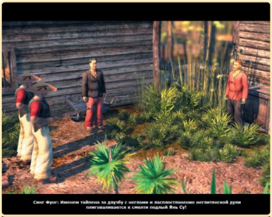
«Охота за черным квадратом» обладает одним очень важным геймплейным преимуществом — куда большей нелинейностью. Это заметно с первых минут игры. У героя есть три варианта покинуть лагерь полицейских. Мы можем помочь одному из двух ключевых персонажей (которые в перспективе присоединятся к нам). Это не пустая формальность: выбор одного автоматически ведет к публичному расстрелу другого. Более того, это выбор идеологический: в одном случае нам придется в буквальном смысле сжечь все живое, в другом — уйти тихо, почти по-английски. Есть и третий вариант: решив убежать вместе с арийцем по имени Фриц (Ха. Ха. Ха), Хартман в рамках подготовки к побегу должен пройти через испытание застольем. Если он закусывает, но говорит что-то неправильное — его ждет преждевременная гибель, если говорит правильно, но не закусывает — напьется до беспамятства, угробит Фрица и вынужден будет выбираться из заключения в одиночку.

Превосходство Хартмана

Важно, что решение многих задач зависит не столько от бла-

В игре есть даже фактор привыкания к тому или иному оружию.

Прогуливаясь по глобальной карте вы можете поступить в охрану караванов или наткнуться на детали для какой-нибудь уникальной брони.



Расстрелы в игре тоже случаются регулярно, так что готовьтесь.

Пьяная драка с применением обрезов — здесь это обычное дело.

госклонности сценаристов, сколько от того, как вы развиваете героя. Чем выше у него параметр «авторитет», тем больше шансов избежать прямолинейной драки или позорного отступления, поступив более изящно или попросту «задавив» собеседника агрессивной харизмой. В одном задании герой с низким авторитетом полицейский с радостью обвинит в краже ключей. А вот если Хартман будет уже «реально авторитетным товарищем», тот же полицейский признает собственную вину в пропаже.

Никто не будет тянуть вас за руку по центральной сюжетной линии, наоборот, всегда есть возможность отвлечься на выполнение побочных квестов. А их качество и количество в сиквеле выросло, как и было обещано. Церкви, больницы, бары, рестораны, управы, пристани, рынки, помойки, бордели и даже один боксерский ринг — все это богатый источник новых проблем, опыта и денег.

Тут разработчики безо всякого стеснения пользуются спецификой сеттинга. Хартман проникает в психиатрическую лечебницу под видом умалишенного, приманивает портянками каких-то свинобыков, договаривается об ослаблении режима осмотра заключенных, ищет пластырь для резиновой женщины и обеспечивает поставки мяса в клуб «69». Кроме того, он регулярно что-то расследует, работает переговорщиком между враждующими бандами, выходит на тайные организации, то и дело кого-то спаивает или соблазняет, да и вообще ведет себя как заезжий дипломат в привокзальной рюмочной.

Ультиматум Хартмана

Другая важная особенность сиквела — возможность выбрать на старте режим игры: обычный с набором опыта и ростом параметров или «правильный» (предыдущий, видимо, предлагается считать неправильным), где нам выдают изначально прокачанного по максимуму Хартмана. Последний вариант сам Дмитрий Пучков, конечно, считает основным: тут на первый план выходит не геймплей, а его, Гоблина, сценарий и юмор. Герой в таком режиме может увеличивать только авторитет и разучивать некоторые умения. Идея интересная, а вот баланс подкачал. Авторы старались увеличить общую сложность игры, скорректировав работу AI и добавив новых монстров, но в «правильном» режиме этой сложности все равно не хватает. Поэтому играть за супер-Хартмана на старте просто неинтересно: он кладет врагов с одного удара, а авторитета, в отличие от силы, изначально слишком мало, чтобы решать проблемы как-то иначе.

А вот стандартный режим только выиграл от увеличения сложности. Здесь вторые «Санитары» выглядят как настоящий симулятор выживания со всеми признаками хардкорной RPG, где на счету каждый трудовой рубль, каждое потом и кровью добытое ружье или бронированная рубашка. Игра демонстрирует лучшие качества и широту своей механики. Она предлагает уйму возможностей: можно воровать и грабить чуть ли не каждого встречного (в открытую, дождаться наступления темноты или использовать стелс-режим), ремонтировать и модифицировать оружие и экипировку, участвовать в боях на ринге или арене.

Ролевая система в целом осталась прежней, а вот в боевой замечен серьезный прогресс: помимо улучшенного AI (враги, например, перестали промахиваться при ударе в упор) в сиквеле появилось множество новых спецприемов. Тут и круговой удар двуручным мечом, и стрельба из пулемета веером, и ковровая бомбардировка из гранатомета, и много чего еще. А вот сами бои по-прежнему проходят в реальном времени, и это, на наш взгляд, очень зря: в местных сражениях хаоса больше, чем тактики.

Хаос творится и на глобальной карте. Старая проверенная идея со случайными стычками доведена до идиотизма: невозможно и шагу ступить, чтобы на кого-нибудь не нарваться.

■■■

«Санитары подземелий 2» — определенно феномен. С одной стороны, это крепкая механика, обилие возможностей и реальный отыгрыш роли. В этом смысле проект на голову выше большинства Fallout-клонов, включая **Metalheart** и **The Fall**. Более того, среди классических CRPG у дилогии «Санитары подземелий» в России нет конкурентов: «**Трудно быть богом**» и «**Не время для драконов**» попросту не имеют столь глубокой механики, пограничная «**Магия крови**» — это все-таки уже другой поджанр, там слишком много экшена.

С другой стороны, эту игру трудно рекомендовать. Рекордное употребление слов *«го**о»* и *«ср**ь»*, истории про групповое изнасилование пса, квесты, где нужно снять с обделавшегося штаны и бегать с ними по деревне, обращения *«соси, животное!»* и прочий перегной — за всем этим не стоит ничего, кроме эпатажа. Который к тому же никого сегодня не шокирует и не удивляет. «Санитары подземелий 2» превратились в самопародию, точную сатиру на самих авторов: они задорно кричат со сцены все те же скабрезности, но никто не краснеет, не падает в обморок и не смеется. Все это особенно печально, потому что с другим сценарием и при других обстоятельствах «Санитары подземелий 2» могли бы стать одной из лучших российский CRPG. Но не в этот раз. ■

- ✔ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- ■ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ■ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ■ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 85%

ДОЖДАЛИСЬ?

Все та же ролевая игра «от Гоблина», адресованная поклонникам его творчества. Действительно крепкий геймплей и нелинейность соседствуют тут с шутками, которые все (включая самого Дм. Пучкова) гораздо более искрометно отшутили несколько лет назад.

ГЕЙМПЛЕЙ	8.0
ГРАФИКА	6.0
ЗВУК И МУЗЫКА	6.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	7.0

РЕЙТИНГ 7,0

ХОРОШО

RS@IGROMANIA.RU

ЖАНР Футбольный симулятор

Издатель
Electronic Arts

Разработчик
EA Canada

Похожесть
- Серия FIFA
- Серия Pro Evolution Soccer

Мультиплеер
Локальная сеть, интернет

Объем
Один DVD

Сайт игры
www.fifa09.ea.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
2,4 ГГц, 512 Мб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
3 ГГц, 2 Гб, 256 Мб видео

FIFA 09

Сергей Колокольников

У футбольных симуляторов от **EA Canada** дела на PC в последнее время идут как-то уж совсем печально. Прошлогодняя **FIFA 08** зацепилась за отметку в семь баллов исключительно благодаря режиму Be a Pro, а про унылую **UEFA Euro 2008** нам даже страшно лишний раз вспоминать. И это в то время, когда **Pro Evolution Soccer** от **Konami** и не думал останавливаться в развитии, стремительно нагоняя притормозившего конкурента. Мы уж было совсем отчаялись и готовились досрочно провозгласить лучшим футбольным симулятором сезона игру из далекой Японии, как вдруг…

Как вдруг EA неожиданно для всех развернулась лицом к PC-аудитории. К той самой, что последние несколько лет вынуждена была довольствоваться низкопробными портами с PS2 вместо полноценного nextgen-футбола. К той самой, что в прошлом году разделилась на два лагеря: тех, кто окончательно плюнул на все и переметнулся на сторону PES, и тех, кто до последнего момента верил, что канадские разработчики рано или поздно одумаются. Кроме шуток, друзья. FIFA 09 — это лучшее, что случалось с сериалом в его новейшей истории.

Возвращение

Приятные сюрпризы начинаются в первые же минуты знакомства с игрой. Архаичная графика, успевшая стать фирменным знаком серии (естественно, речь идет о PC-версии), наконец-то ушла в прошлое, даже несмотря на то, что технология осталась прежней. Сама картинка прибавила в яркости и цвете, а на футбольных полях наконец-то выросла самая настоящая трава. Правда, заметить ее можно лишь при повторах и в те моменты, когда камера находится за спиной вратаря. Особенно радуют модели игроков и детализация лиц. Уэйн Руни, Фернандо Торрес и другие знаменитые на весь мир футболисты воссозданы в FIFA 09 вплоть до мельчайших подробностей, вплоть до родинок и татуировок. Единственная существенная претензия к графике — расплющенные двухмерные болельщики, которые в век DirectX 10 воспринимаются как нечто из палеозойской эры.

Второй важный момент — управлять футболистами можно при помощи мыши, которая в FIFA 09 становится своеобразной альтернативой геймпаду. В 2008 году появление такой возможности выглядит особенно трогательно. Как бы то ни было, EA предусмотрела два варианта. В первом вы контролируете движение подопечного футболиста с клавиатуры, во втором несчастный спортсмен носится по всему полю за перемещаемым курсором. Вне зависимости от выбранной схемы все управление мышью сводится к следующему: левая кнопка отвечает за верхние и нижние передачи, правая — за удар. Финты выполняются зажатием скролла и перемещением самой мыши в нужном направлении. Во время игры в обороне раскладка несколько меняется: левой и правой кнопками мыши производится отбор и подкат соответственно. Переключаться между игроками приходится прямо как в самой натуральной RTS — лихорадочно

Из всего состава сборной России лучше всего в FIFA 09 получился Юрий Жирков.

В такие моменты FIFA 09 выглядит просто великолепно.

Лица большинства футболистов в этот раз действительно удались.

Приготовьтесь к тому, что все ваши матчи в режиме Be a Pro будут выглядеть именно так.

щелкая то на одного, то на другого. Конечно, на бумаге вся эта мышиная возня может выглядеть неудобной, но привыкаешь буквально в считанные минуты. К тому же курсор помогает как следует прицелиться перед нанесением удара. Забить гол стало в несколько раз проще, чем раньше.

Но изо всех нововведений в FIFA 09 разработчики больше всего гордятся системой Adidas Live Season — это, по их словам, уникальный, не имеющий аналогов эксперимент. И честно говоря, повод для гордости у них есть. Если вкратце, то Adidas Live Season — это информационно-статистический сервис, который пристально следит за событиями в выбранном вами чемпионате (на выбор даются Англия, Испания, Италия, Германия, Франция и неизвестно как оказавшаяся в этом списке Мексика). Затем, раз в неделю, система предлагает вам скачать обновление, в котором содержатся результаты матчей, сыгранных за отчетный период, текущая форма игроков, трансферы и даже травмы. Для чего все это нужно? Дело в том, что получаемая с помощью Adidas Live Season информация нужна не для того, чтобы на нее медитировать. Система скачивает обновление и после корректирует внутриигровую базу данных в соответствии с положением дел в мире большого футбола. Если, например, какой-нибудь Куарежма не соблюдал режим питания и в результате прибавил в весе и сдал в скорости, то с его виртуальной копией в FIFA 09 произойдет ровно то же самое. Получит португальский полузащитник травму или даже перейдет из «Интера» в какой-нибудь «Реал» — Adidas Live Season внесет все необходимые коррективы. Стоит, правда, заметить, что в самом начале игры можно выбрать лишь один чемпионат, с которого будет собираться вся статистика. Поддержку остальных придется покупать на сайте EA.

Положительные изменения произошли и по части физики. Во время перехвата мяча важную роль теперь играют такие характеристики игроков, как вес и сила. Чем выше эти показатели у спортсмена, тем больше у него шансов выйти победителем в борьбе за мяч. В связи с этим разработчики даже доработали анимацию. Так что игроки теперь вполне натурально толкаются, спотыкаются о чужие ноги или вовсе падают на пятую точку в том случае, если разница в весовых категориях слишком уж велика.

Гол?

Игровые режимы в полном составе перекочевали в FIFA 09 из предыдущей части. Попрактиковаться можно в Practice Mode, в Tournament Mode — создать собственный турнир, а в Manager Mode предлагается взять на себя руководство выбранным клубом. Небольшие метаморфозы коснулись разве что Be a Pro. Это без пяти минут полноценный ролевой режим, где в одной из доступных команд предстоит выбрать «любимчика», сделать его капитаном и пройти вместе с ним несколько сезонов подряд, выполняя задания и набираясь опыта. Так вот, в этом режиме добавили более удобную камеру с видом от третьего лица. С одной стороны, это помогает ассоциировать себя с фигуркой на виртуальном поле. С другой — именно в этом ракурсе больше всего заметны плоские болельщики. Но тут есть два очень существенных недостатка. Во-первых, играть с компьютерными напарниками порой просто нет никаких сил: они либо жадничают и не дают мяч, либо делают передачу в вашу сторону тогда, когда выгодный момент уже упущен. Во-вторых, нам по неизвестным причинам по-прежнему запрещено менять клубную прописку во время карьеры. Даже если очень хочется.

Последний недостаток особенно удручает, если принять во внимание тот факт, что с лицензиями на всевозможные чемпионаты у FIFA традиционно полный порядок. В этом году, правда, ожидалось появление в игре полноценного первенства России по футболу. Но в финальной версии ничего такого, к сожалению, не обнаружилось. Нет ни одной отечественной команды и в группе Rest of the World, что очень и очень печально. Последние успехи наших футболистов как на уровне клубного футбола (последние Кубок и Суперкубок УЕФА), так и на уровне сборной (бронза на Евро-2008) произвели впечатление даже на Konami, у которых в PES 2009 появится как минимум санкт-петербургский «Зенит». Канадцы же то ли затаили страшную обиду на наших соотечественников, то ли в принципе не смотрят футбол. Может, стоит им отправить пару дисков с видеозаписями? Для расширения кругозора, так сказать.

■■■

Кажется, Питер Мур, человек, который отвечал за запуск и поддержку Xbox 360 вплоть до прошлого года, все-таки не зря сел в кресло главы **EA Sports**. По крайней мере, некоторое оживление в серии FIFA все же обозначилось. Этого еще недостаточно, чтобы говорить о каком-то новом витке развития и уж тем более о возрождении серии, но отрадно уже то, что разработчики все-таки вспомнили, что у них есть еще какая-то аудитория, кроме консольной. К тому же многие недостатки игры — например, заторможенный искусственный интеллект — перекочевали и в новую часть. Не забывайте и о том, что к тому моменту, когда вы будете читать эти строки, на прилавках уже появится PES 2009, на фоне которого все светлые моменты FIFA 09 могут показаться мелкими доработками устаревшей концепции. ■

- ✔ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 80%

ДОЖДАЛИСЬ?

В FIFA 09 серия как будто начинает выходить из комы, в которой она пребывала последние годы. Очень интересно, что будет дальше.

ГЕЙМПЛЕЙ	7.0
ГРАФИКА	8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	8.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	7.0

РЕЙТИНГ 7,5 ХОРОШО

Александр Чепелев

ЖАНР Темная LEGO-аркада

LEGO BATMAN

THE VIDEOGAME

- **Издатель**
  Warner Brothers Interactive Entertainment
- **Разработчик**
  Traveller's Tales
- **Издатель в России/локализатор**
  Новый диск
- **Похожесть**
  - Серия LEGO Star Wars
  - LEGO Indiana Jones: The Original Adventure
- **Мультиплеер**
  Совместное прохождение
- **Объем**
  1 DVD
- **Сайт игры**
  www.legobatmangame.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
800 МГц, 256 Мб, 32 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
1,5 ГГц, 512 Мб, 32 Мб видео

Успех настоящего, пластмассового LEGO заключается в том, что при помощи этого конструктора можно сделать абсолютно все. Сотни тематических наборов, миллионы деталей, которые сочетаются в произвольном порядке. Из LEGO строят города, Эйфелеву башню и человеческие фигуры в натуральную величину, с помощью LEGO рассказываются собственные истории.

Совсем другое дело — LEGO интерактивное. Здесь самому ничего создать нельзя (скоро это изменится с помощью MMOG **LEGO Universe**), зато неуклюжие пластиковые человечки идеально разыгрывают пародии на уже известные вам истории. **Traveller's Tales** убедительно доказали это своими **LEGO Star Wars** и **LEGO Indiana Jones**. Но после **LEGO Batman** становится ясно: чтобы сделать нам смешно, мало одних лишь декораций. Происходящее на экране должно быть узнаваемым. И вот с этим тут как раз проблема.

Вместо того чтобы шутить над фильмами про Бэтмена (вот уж где богатый материал для высмеивания!), англичане зачем-то рассказывают нам историю собственного сочинения. Вместе с этим улетучивается пародийная составляющая игры, и остаются только кривляющиеся пластиковые супергерои. Здешний юмор состоит из зарисовок вроде *«Бэтмен пинает вглубь фургона лакающую молоко Женщину-кошку»* или *«эффектно спрыгивающий с крыши Робин за кадром падает в кучу мусора, а Бэтмен поступает умнее и спускается по лестнице»*. Поверьте нам, это не смешно. То есть надо признать — у Traveller's Tales *всегда* был такой юмор. Но он работал благодаря фирменному детсадовскому постмодернизму. Когда все эти кривляния происходили на фоне сюжета **«Возвращения джедая»**, мы первые же утирали слезы умиления. Но без мощной культурной основы шутки превращаются в унылую клоунаду.

Суть игры не изменилась ни на кубик: мы бегаем по уровням, бьем LEGO-врагов и собираем выпадающие из них монеты и разноцветные шурупы. Проходить уровни легко, но помощь напарника обязательна. У каждого героя свои способности, которые активируются, если надеть висящий где-нибудь на уровне новый костюм. Так, Бэтмен умеет летать и минировать местность, а Робин управляет миниатюрными шпионскими механизмами и ходит по металлическим стенам. Механика проверенная, но беда в том, что она переехала в новую игру вместе с узнаваемыми недостатками: однообразными упражнениями (прыгнуть, пнуть, нажать, повторить!) и зачаточным искусственным интеллектом напарника. Стоит переключиться между героями, как управляемый компьютером болван мигом теряется, усердно пробивает лбом стены и с улюлюканьем прыгает в бездну. В конце каждого уровня нас ждет злодей, который после нескольких точных ударов по носу отправляется назад в дурдом.

Самый, извините за каламбур, светлый момент LEGO Batman — возможность поиграть за здешних злых гениев, которая открывается после прохождения одной из трех основных кампаний. Человек-загадка умеет управлять людьми на расстоянии, Пингвин стреляет из зонтика и держит в рукаве стаю взрывающихся птиц, а некоторые швыряются грузовиками. Это чуть ли не в два раза интересней того, что умеет Бэтмен.

Из других обязательных элементов программы: гонки (на катере, мотоцикле, бэтмобиле, вертолете), куча дополнительных персонажей (от миллиардера Брюса Уэйна до «тропического» Джокера) и бонусные зоны на уровнях, которые можно пройти только специальным персонажем. Наконец, здесь можно отлупить напыщенного дворецкого Альфреда.

■ ■ ■

LEGO Batman ощутимо проигрывает всем предыдущим играм серии. Это все еще неплохая аркада, но без должного культурного наполнения она лишилась самого главного — обаяния. Причем шанс реабилитироваться у разработчиков есть только один — все LEGO-игры шли дополнениями к одноименным сериям конструкторов, а там из кинолицензий остался только Гарри Поттер. ■

У LEGO Batman есть одно важное достоинство: благодаря этой игре мы можем ввести новый термин — «пластмассовый нуар».

Классические заезды на технике тут традиционно оформлены парадом спецэффектов.

- ✔ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- ☐ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ☐ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 70%

ДОЖДАЛИСЬ?

Лишившись киноосновы, LEGO Batman превратилась в компетентную аркаду про пластмассовые фигурки. Это все еще неплохо, но далеко не так блистательно, как LEGO Star Wars.

ГЕЙМПЛЕЙ	7.0
ГРАФИКА	7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	8.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	6.0

РЕЙТИНГ 6,0

ВЫШЕ СРЕДНЕГО

КОНКУРС!

Совсем недавно мы все с наслаждением убивали всякую нечисть в игре **Gears of War**, но порядок на планете так и не смогли навести. Теперь у вас появилась возможность завершить начатое в продолжении этой игры — **Gears of War 2**.

Microsoft и «**Видеомания**» представляют:

ПОДАРКИ ЗА ТЫСЯЧУ

Игры **Halo 3 Legendary Edition, GTA 4 Special Edition, Too Human** и **Ninja Gaiden II**

Игровая приставка **Xbox 360 Pro**

Клавиатура **Sidewinder**

Мышь **Sidewinder X5**

Эти маленькие радости жизни достанутся только лучшим!

НЕОБХОДИМЫЙ КОМПЛЕКТ УЧАСТНИКА

- Игровая приставка **Xbox 360**
- Коробка с игрой **Gears of War 2**
- Свободное время, которое вы можете посвятить игре **Gears of War 2**
- Огромное желание спасти гибнущую планету
- Острая нелюбовь к страшным монстрам

Правила, даты проведения, обязательные условия конкурса вы сможете увидеть в этом выпуске «Видеомании» в разделе «Подарки за тысячу».

Внимание! Конкурс проходит в два этапа!

Предварительные итоги конкурса ищите в новогоднем, январском, выпуске «Игромании».

А имя главного победителя вы сможете найти на страницах журнала за **февраль** 2009 года!

Свои работы присылайте по адресу: podarki@igromania.ru

Кирилл Волошин

ЖАНР CRPG

THE WITCHER
ENHANCED EDITION

Выбор редакции

- **Издатель** Atari
- **Разработчик** CD Projekt Red
- **Издатель в России** Новый диск
- **Похожесть**
  - Серия Gothic
  - Серия Neverwinter Nights
- **Мультиплеер** Отсутствует
- **Объем** Один DVD
- **Сайт игры** www.thewitcher.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО
2,4 ГГц, 1 Гб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО
3 ГГц, 2 Гб, 256 Мб видео

Если без малого год назад вы были в числе тех, кто считал, что «Игромания» несправедливо занизила оценку «**Ведьмаку**», то сегодня на вашей улице праздник: **CD Projekt Red** дали нам отличный повод пересмотреть свое мнение об игре. **The Witcher: Enhanced Edition** — это то, что в кинематографе принято называть Director's Cut, то есть режиссерская версия, в которую вошло все то, что авторы не успели/не смогли включить в оригинал. Комплектация, к слову, роскошная: помимо самой игры в набор входит диск с дополнительными материалами, фильм о работе над проектом, саундтрек, музыка, написанная под впечатлением от The Witcher, а также карта игрового мира и сборник рассказов Анджея Сапковского «Ведьмак».

Такой набор, казалось бы, является серьезным поводом для приобретения, но **CD Projekt Red** изменили также и саму игру. Помимо корректировок в геймплее, оптимизации движка и устранения технических шероховатостей, тут есть улучшенная анимация, два модуля с новыми похождениями Геральта из Ривии и полноценный игровой редактор. Наконец, кое-где восстановлен оригинальный текст, который в некоторых странах посчитали слишком грубым для детей, слабонервных и беременных женщин.

Главные геймплейные достижения «Дополненного издания» связаны с управлением и инвентарем. Во-первых, в этой версии действительно легче попасть курсором в скачущих перед вами врагов: обидные срывы комбо-атаки из-за того, что в сплетении рук, ног и ушей вы угодили не в те уши, теперь встречаются куда реже. Во-вторых, нам, наконец, дали возможность автоподбора вещей: процесс, правда, не сократился до нажатия одной клавиши, но все же заметно облегчил игру. И самое главное: инвентарь все-таки сменил гнев на милость, появилась крайне полезная функция автосортировки вещей и отдельная алхимическая сумка с фильтром по ингредиентам. Есть изменения и в AI, хотя они не столь заметны: неприятели ведут себя чуть точнее и живее в бою. Во всяком случае, теперь они реже застывают на месте и не подставляют свою тушу под скоростные ведьмачьи удары.

Улучшенная анимация — отдельный повод для восхищения. В роликах, чтобы подчеркнуть более выразительную мимику, героев чаще показывают крупным планом, а сами они придумали, куда девать висевшие раньше плетьми конечности. В итоге персонажи выглядят чуть живее и человечнее. Не **Mass Effect**, конечно, но уже стократ лучше.

Кроме того, поляки поменяли облик некоторых персонажей (декольте Трисс, к счастью, осталось без изменений) и добавили 50 новых моделей NPC. Впрочем, несмотря на это, на улицах по-прежнему можно встретить сценки из серии «клоны на прогулке».

А вот обновленный движок исключительно радует: краски стали ярче, загрузка — быстрее, а модели, лица и двухнедельная щетина Геральта — детальнее. Особым предметом нашего изучения стали те самые десять звуковых дорожек. Напоминаем, что «Дополненное издание» позволяет, на манер DVD, комбинировать язык перевода и субтитров как вам заблагорассудится. Перепробовав все, мы пришли к выводу, что лучше прочих удалась польская. Но и другие версии доработали: все они переозвучены полностью или частично. В итоге английская версия стала звучать куда адекватнее, а в русской было перезаписано множество реплик и диалогов. Некоторые персонажи и вовсе получили новые голоса. Среди них: Азар Явед и Весемир. Жаль, что в некоторых местах новые фразы в роликах не всегда совпадают со старыми.

Два модуля, «Цена нейтралитета» и «Побочные эффекты», наглядно демонстрируют, что можно сделать с помощью редактора D'jinni. Это небольшие, но очень насыщенные приключения хороши тем, что постоянно ставят Геральта перед выбором: лишенный своего любимого фетиша — нейтралитета, он должен принять чью-то сторону в одном давнем конфликте и решить, как быстрее собрать выкуп за любвеобильного Лютика.

■ ■ ■

«Дополненное издание» — это такой «Ведьмак», каким он должен был быть изначально. Enhanced Edition содержит все то, за что мы в свое время не дали The Witcher его заслуженные 9 баллов. Год спустя мы делаем это с удовольствием. ■

Детализация лиц, конечно, выросла, но это не мешает Геральту смотреть на игрока отсутствующим взглядом.

Благодаря новой системе наведения такие бои больше не превращаются в пытку.

- ✔ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- ✔ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 80%

ДОЖДАЛИСЬ?

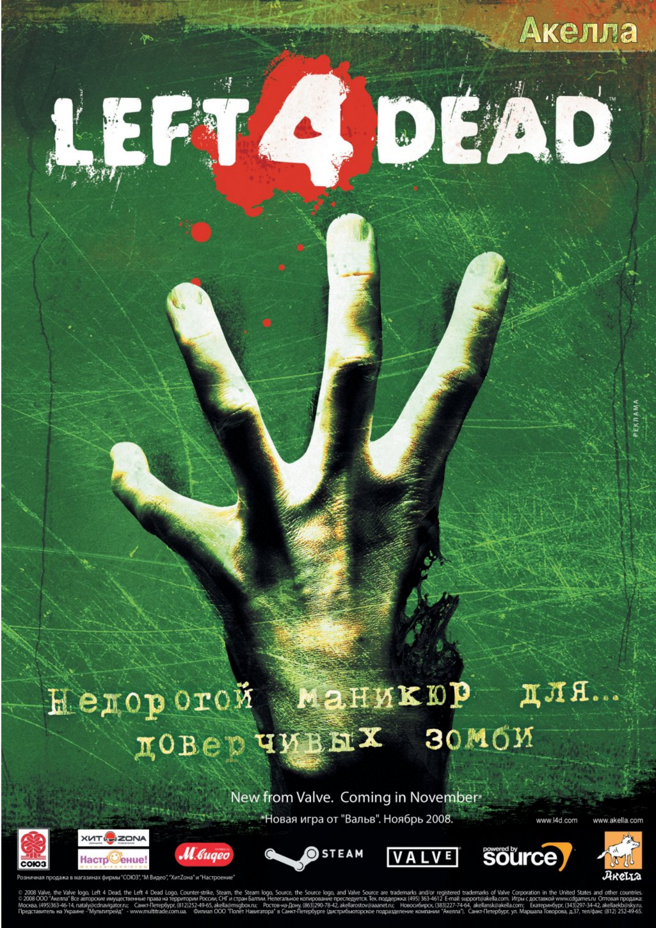
Почти год спустя The Witcher обрел долгожданный лоск, вменяемый интерфейс, а кроме того, избавился от цензуры. Единственное, о чем мы жалеем, — это отсутствие китайской озвучки: нас определенно лишили незабываемых игровых впечатлений!

ГЕЙМПЛЕЙ	9.0
ГРАФИКА	8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	9.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	8.0

ЛОКАЛИЗАЦИЯ:

РЕЙТИНГ 9,0

ВЕЛИКОЛЕПНО



Акелла
LEFT 4 DEAD
Недорогой маникюр для...
доверчивых зомби
New from Valve. Coming in November*
*Новая игра от "Вальв". Ноябрь 2008.
www.l4d.com
www.akella.com
РЕКЛАМА
Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ", "М Видео", "ХитZона" и "Настроение"
© 2008 Valve, the Valve logo, Left 4 Dead, the Left 4 Dead Logo, Counter-strike, Steam, the Steam logo, Source, the Source logo, and Valve Source are trademarks and/or registered trademarks of Valve Corporation in the United States and other countries.
© 2008 ООО "Акелла" Все авторские имущественные права на территории России, СНГ и стран Балтии. Нелегальное копирование преследуется. Тех. поддержка: (495) 363-4612 E-mail: support@akella.com. Игры с доставкой www.cdgames.ru Оптовая продажа: Москва, (495)363-46-14, nataly@cdnavigator.ru; Санкт-Петербург, (812)252-49-65, akella@msgbox.ru; Ростов-на-Дону, (863)290-78-42, akellarostov@aaanet.ru; Новосибирск, (383)227-74-64, akellansk@akella.com; Екатеринбург, (343)297-34-42, akellaekb@sky.ru.
Представитель на Украине - "Мультитрейд" - www.multitrade.com.ua. Филиал ООО "Полёт Навигатора" в Санкт-Петербурге (дистрибьюторское подразделение компании "Акелла"). Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, тел/факс (812) 252-49-65.

ЖАНР Квест

- Издатель: Deep Silver
- Разработчик: Fusionsphere Systems
- Похожесть: Belief & Betrayal
- Мультиплеер: Отсутствует
- Объем: Один DVD
- Сайт игры: www.secretfiles-game.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
2,8 ГГц, 512 Мб, 64 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
3 ГГц, 1 Гб, 128 Мб видео

SECRET FILES 2
PURITAS CORDIS

Два года назад **Secrets Files: Tunguska** стояла в первых рядах массированного немецкого наступления на приключенческий жанр. С тех пор Германии удалось потеснить даже традиционно сильные позиции французов и стать чуть ли не основным поставщиком квестов. Причем немцы стараются действовать максимально широко: в программе наступления значатся настоящие космические оперы (**Rhodan: Myth of the Illochim**), пародийное фэнтези (**Simon the Sorcerer 4: Chaos Happens**), римейки киберпанк-классики (**Goin' Downtown**) и красочные юморески (**Jack Keane**, серия **Ankh**). Но у большинства «немецких квестов» есть один существенный недостаток: им отчаянно не хватает творческого запала, какой-то, простите, искры божьего гнева. Той, из которой родилась бы игра уровня **The Longest Journey** или **Blade Runner**. И вторая часть **Secrets Files 2: Puritas Cordis** только укрепляет нас в этом мнении.

Tunguska здорово выделялась на общем фоне своим сюжетом: немка русского происхождения Нина Каленкофф расследовала тайны загадочной Тунгусской катастрофы, для чего ей пришлось променять уютный Берлин на холодную Сибирь. Казалось бы, путь для развития серии выбран удачный: в следующих частях можно было бы взяться за тайны шумеров, Атлантиды или хотя бы снежного человека. Однако немцы вместо этого дают Дэна Брауна, и это, на наш взгляд, не лучшая идея. Трудно представить, что сегодня может быть скучнее сюжетной завязки, в которой фигурируют убитые на пороге церкви священники, которые очень некстати наткнулись на старые зашифрованные тексты, пророчества о скором апокалипсисе и тайные общества, стремящиеся к мировому господству. Большую часть интриги авторы угробили уже на старте: даже тем, кто «Кода да Винчи» не читал, сразу становится ясно, в какую переделку попала Нина и с кем ей предстоит иметь дело.

Не все, конечно, так плохо. Во-первых, томительного ожидания конца света в этот раз не будет: Нина отправляется в морское путешествие именно тогда, когда мир стремительно катится в тартарары. Повсеместно бушуют стихийные бедствия, горят нефтяные скважины, а по телевизору глава секты Puritas Cordis уверяет, что все это — признаки скорого Армагеддона. Во-вторых, на месте фирменные приметы оригинала: обилие локаций и героев, между которыми постоянно скачут сценаристы. Это такой пинг-понг: вот мы играем за парижского епископа, к которому ломятся неизвестные военные; вот уже в роли Нины путешествуем на океанском лайнере; затем оставляем ее на время и переносимся в Индонезию, где один из главных героев первой части, Макс, строит из себя археолога. Потом еще будет помощница Макса, попавшая в плен, а затем снова Нина, которая как раз терпит кораблекрушение. И далее в том же ритме до конца игры.

Все это, конечно, спасает Tunguska 2 от краха. Особенно учитывая, что в некоторых местах мы можем произвольно переключаться с одного персонажа на другого, будь он на расстоянии сотен километров или совсем рядом. Многие задачи построены именно на плотном взаимодействии героев: мы находим галлюциногенные ягоды, передаем их пленной, потом переключаемся на нее и подмешиваем плоды охраннику. Это выглядит просто, но в динамике заметно освежает привычные квестовые упражнения. Равно как и здоровая фантазия авторов: здесь, например, придется даже сделать передвижную ракетную установку из апельсинов.

Но такие примеры в Puritas Cordis скорее исключение. Чаще всего авторы просто нагружают героя огромным количеством предметов, указывают общее направление и оставляют наедине с туманной логикой. Мы что-то смешиваем, скрепляем, но даже сам персонаж периодически спрашивает себя: *«Зачем я все это делаю?»*

■■■

Secret Files 2: Puritas Cordis — большая, внушительная приключенческая игра, здесь действительно много персонажей, событий, роликов, пазлов. Не хватает другого — легкости, таланта, изящества. Это техничный, компетентный квест, который напоминает соевый сыр тофу — во рту действительно ощущается, но вкуса практически не имеет. ■

Дефицит собственных удачных шуток немцы компенсируют обильным гипертекстом: есть отсылки к Runaway 2 и даже к CSI: Miami.

Помимо прочего, игре не хватает мини-игр, хотя ситуации к этому располагают.

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ✓ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 60%

ДОЖДАЛИСЬ?

Как это часто бывает с немецкими квестами, Secret Files 2 сделана добротно, но ей отчаянно недостает интриги, динамики, жизни. То есть всего того, что мы называем талантом.

ГЕЙМПЛЕЙ	6.0
ГРАФИКА	7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	7.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	6.0

РЕЙТИНГ 6,5
ВЫШЕ СРЕДНЕГО

ТВОЁ ВРЕМЯ БЫТЬ ЗВЕЗДОЙ ХОККЕЯ!

Впервые ты сможешь сразиться с реальными игроками по всему миру в режиме «Профессионалы». Прочувствуй острые ощущения и удовольствие от победы. Пройди путь от новичка до профессионала. Состязайся в реальных лигах и турнирах. Выходи на лёд. Совершенствуйся. Выиграй титул чемпиона NHL!

ВПЕРВЫЕ В ИГРЕ ВСЕ КОМАНДЫ РОССИЙСКОЙ СУПЕРЛИГИ!

ДИКТОР:
ВАЛЕНТИН ВАЛЕНТИНОВ
КОММЕНТАТОРЫ:
АЛЕКСАНДР ТКАЧЕВ, ДМИТРИЙ САВИН *

* PS3, Xbox 360 - субтитры на русском языке, PC, PS2 - полная локализация

PC DVD ROM PLAYSTATION.3 XBOX 360

www.electronicarts.ru/nhl09

© 2008 Electronic Arts Inc. Названия EA, EA SPORTS и логотип EA SPORTS являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками Electronic Arts Inc. в США и/или других странах. Все права сохранены. Названия NHL, National Hockey League, а также символы NHL Shield и Stanley Cup являются зарегистрированными товарными знаками National Hockey League. Все права на логотипы и другую символику NHL, а также на логотипы команд принадлежат NHL и соответствующим командам. Использование без письменного разрешения NHL Enterprises, L.P. запрещено. © 2008 NHL. Все права сохранены. Официально лицензированный продукт the National Hockey League. Названия National Hockey League Players' Association, NHLPA и логотип NHLPA являются товарными знаками NHLPA и используются по лицензии Electronic Arts Inc. © NHLPA. Официально лицензированный продукт NHLPA. Все прочие торговые знаки являются собственностью соответствующих владельцев. Названия "PlayStation", "PLAYSTATION" и логотип "PS" family являются зарегистрированными товарными знаками Sony Computer Entertainment Inc. Названия Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE и логотипы Xbox являются товарными знаками группы компаний Microsoft. Все остальные товарные знаки принадлежат соответствующим владельцам.

РЕКЛАМА

ЖАНР Симулятор внедорожника

MOTORM4X
OFFROAD EXTREME

- **Издатель**: City Interactive
- **Разработчик**: The Easy Company
- **Издатель в России/локализатор**: Руссобит-М/GFI
- **Похожесть**: Screamer 4x4
- **Мультиплеер**: Отсутствует
- **Объем**: Один DVD
- **Сайт игры**: www.theeasyco.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО: 2 ГГц, 512 Мб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО: 3 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео

Даже после ковровой бомбардировки, устроенной **Avalon Style Entertainment** (мы имеем в виду бесконечные аддоны и переиздания их гонки «**Полный привод: УАЗ 4x4**»), в жанре симуляторов внедорожников еще всходят новые ростки. Делать высокобюджетные игры про то, как преодолеть болото с использованием пониженной передачи, никто пока не решается, поэтому энтузиасты и тут отдуваются за всех. В данном случае речь идет о чешской студии **The Easy Company**, состоящей из бывших сотрудников **Illusion Softworks**. Тех самых людей, что в прошлом участвовали в создании великой **Mafia**, а сейчас собрались впятером и сделали игру с трудночитаемым названием **MotorM4X** (правильный вариант прочтения — «мотормакс»).

MotorM4X — это гонки по бездорожью, но гонки очень редкого, забытого со времен **Screamer 4x4** (восьмилетней, между прочим, давности) поджанра. Подъемы тут преодолеваются не в эффектном прыжке, а на пониженной передаче; падение в кювет служит лишь поводом включить блокировку дифференциала, а диагональное вывешивание страшнее любой аварии. Если какое-то из этих словосочетаний вам не просто знакомо, но и вызывает учащенное сердцебиение, игру можно покупать, даже не глядя на оценку.

А оценивать MotorM4X по требованиям, которые мы предъявляем автогонкам в 2008 году, действительно сложно. При первом знакомстве игру с такой графикой хочется отправить прямиком в мини-рецензии, в компанию к симуляторам охоты и прочим специфическим развлечениям. Статичные скриншоты слегка льстят MotorM4X, а в динамике мутные текстуры, простоватые модели и малая дальность прорисовки выглядят устаревшими лет на пять.

Кататься по пустынным асфальтовым дорогам, с которых начинается каждая локация в MotorM4X (всего их три — Альпы, Аляска и пустыня), быстро надоедает, ведь игра совсем не про это. Свободная езда по карте сделана здесь исключительно для того, чтобы можно было кратчайшим путем находить и исследовать самые труднопроходимые ее уголки. А там вас будут ждать специальные иконки, предлагающие поучаствовать в том или ином виде внедорожных соревнований. Этим MotorM4X напоминает почти что **Need for Speed: Underground 2** с его открытым миром, гаражами, внесюжетными заданиями, только попроще и про бездорожье. Купив свою первую машину (все модели безымянные, но с чего их лепили — угадать нетрудно), вы можете обуть ее в массивные покрышки, повесить защиту картера и ехать на гонки.

Их здесь шесть типов — триал, ориентирование на местности, подъем на гору, ралли, драг и обычная гонка бок о бок с противниками (в первых четырех режимах их роль будет выполнять секундомер или расставленные по краям маршрута красные флажки). В триале вашими лучшими друзьями и помощниками станут блокировки и пониженная передача, ведь сама его суть не предполагает больших скоростей. Главное — забраться на тяжелом внедорожнике туда, куда и пешком-то страшно сунуться. Это может быть почти отвестный, утыканный булыжниками размером с колесо склон горы, для верности присыпанный снегом. Маневрировать над краем обрыва, раскачиваться, жонглировать передачами — особый вид развлечения. Здесь недостаточно вовремя давить на газ и тормоз. Здесь (как бы трудно ни было представить себе такое в автосимуляторе) нужно думать, рассчитывать каждое свое движение, а каждая покоренная вершина вызывает почти физическое чувство усталости, но при этом приносит огромное моральное удовлетворение.

Главная причина, по которой это занятие увлекает гораздо больше, чем в упомянутых уже «Полных приводах», — это корректная физика. Сложно просчитывать поведение машины, одно колесо которой находится на метровом валуне, а второе — висит в воздухе, но MotorM4X это почти удается. «Почти» — потому что это все-таки не хардкорный симулятор, а вполне доступная полуаркадная гонка для тех, кому интересно бездорожье.

■ ■ ■

Все, чего игре не хватает, — это большего бюджета и всех его производных: более современной графики (чтобы грязь выглядела как настоящая!), лицензированных джипов и чуть большей плотности действия. Все-таки внедорожники популярны во всем мире (про Россию и говорить нечего), и качественная игра про них вполне могла бы выстрелить. ■

Корректная работа подвески в таких условиях — одно из лучших достижений MotorM4X.

А вот на асфальте наши полноприводники чувствуют себя как рыба, выброшенная на берег.

- ✓ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ✓ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ: 70%

ДОЖДАЛИСЬ?

Симулятор езды по бездорожью на огромных джипах, MotorM4X сделана со знанием дела, но за три копейки. Это — одна из немногих гоночных игр, где нужно думать головой, а не ногой на педали газа.

ГЕЙМПЛЕЙ	7.0
ГРАФИКА	5.0
ЗВУК И МУЗЫКА	6.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	6.0

РЕЙТИНГ 6,5

ВЫШЕ СРЕДНЕГО

1С МУЛЬТИМЕДИА
АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С»: 123056, Москва, а/я 64, ул. Селезневская, 21, Тел.: (495) 737-92-57, Факс: (495) 681-44-07 admin1c@1c.ru, www.1c.ru
Тактика и стратегия непрерывного действия
Более 200 моделей техники ВМВ: танки, бронемашины, пушки, самолеты, корабли...
Каждый снаряд, каждая пуля, каждый осколок ведут себя по законам физики.
Поддержка разных типов снарядов, учет толщины брони, ее наклона и угла попадания снаряда.
1 Высокая степень интерактивности среды: любой объект можно разрушить или сжечь.
В тылу ВРАГА 2
Лис пустыни
2 Контролируйте движение, стрельбу, выбор снарядов и вооружения любого юнита в режиме «прямого управления».
3 Захватывайте любую технику, ремонтируйте ее, обеспечивайте топливом и боеприпасами.
4 Устанавливайте минные поля, заграждения из мешков, ежей и колючей проволоки.
5 Ведение огня из-за укрытий и зданий резко повысит шансы ваших бойцов на выживание.
10 МАСШТАБНЫХ ОПЕРАЦИЙ
РЕЖИМ СОВМЕСТНОГО ПРОХОЖДЕНИЯ
5 МУЛЬТИПЛЕЕРНЫХ РЕЖИМОВ
ГЛОБАЛЬНЫЙ РЕЙТИНГ ИГРОКОВ
1С ФИРМА «1С»
BEST WAY
© 2008 ЗАО «1С». Все права защищены. © 2008 Компания Best Way. Все права защищены. РЕКЛАМА

DEVIL MAY CRY 4

Жанр: слэшер **Издатель/разработчик:** Capcom
Издатель в России/локализатор: 1С
Полная рецензия: «Игромания» №8'2008

Devil May Cry 4 прочно удерживает пальму первенства среди немногочисленных слэшеров, доступных на PC. Бои, боссы, стиль, юмор — все по-прежнему сделано на практически недосягаемом для конкурентов уровне, но теперь (особенно в сравнении с третьей частью) еще и играется на ПК без риска для сердца, пальцев и мозга.

ПЕРЕВОД: Русское издание от «**1С**» теоретически поставляется в очень удобной комплектации: DVD с самой игрой плюс CD с переводом (см., например, локализацию **Lost Planet**). Хорошо это в первую очередь тем, что русскую версию можно просто поставить поверх английской, если таковая у вас имеется. Беда в том, что здесь этот трюк отчего-то не работает.

С самим переводом тоже не все ладно: если к тексту особых претензий нет (хотя то и дело проскакивающие словечки вроде *«пацан»* и *«рулит»* немного обескураживают), то озвучка местами просто ахова. Например, голос Неро подобран вполне удачно, только вот играть актер совершенно не умеет: сбивается, мямлит и, кажется, нарочно рушит идиотически-напыщенную атмосферу игры. А с Данте все с точностью до наоборот: артисту удалось нащупать нужные интонации, но голос бесконечно далек от оригинала. — *Илья Янович*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 9.0

ЛОКАЛИЗАЦИЯ:

GTR EVOLUTION

Жанр: автосимулятор **Издатель/разработчик:** Atari/SimBin
Издатель в России/локализатор: Акелла
Полная рецензия: «Игромания» №9'2008

Редко бывает, когда аддон превосходит по наполнению и интересу оригинал, но **GTR Evolution** — как раз тот случай. Самое главное достоинство, безусловно, — наличие легенды автоспорта, 20-километрового Нордшляйфе. Раньше прокатиться по этой умопомрачительной трассе могли только владельцы консолей в **Gran Turismo 4** и **Forza Motorsport 2**, но SimBin лицензировали это счастье и для PC-игроков. Качество исполнения на высоте, а местами даже превосходит консольные аналоги. А двадцать новых машин GT-категории делают его практически полноценной заменой симбиновской же **GTR 2: FIA GT Racing Game**, которой уже исполнилось два года. Кстати, полная версия включает в себя не только вышеперечисленное, но и весь контент из прошлогодней **Race 07: Ofiicial WTCC Game**.

ПЕРЕВОД: Тем, у кого Race 07 уже есть, теоретически можно ограничиться только покупкой аддона, но российским игрокам платить придется по полной — «облегченного» издания у нас не предусмотрено. Перевод тоже мало отличается от оригинала и включает почти все его ошибки вроде *«загрузить одна машина»*, ну а в дополнительном контенте и переводить-то нечего. Названия машин и трасс благоразумно оставлены на английском. — *Игорь Асанов*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 7.5

ЛОКАЛИЗАЦИЯ:

КОСМИЧЕСКАЯ ФЕДЕРАЦИЯ 2: ЗВЕЗДЫ СТРАХА
(GALACTIC CIVILIZATIONS 2: TWILIGHT OF THE ARNOR)

Жанр: Пошаговая стратегия **Издатель/разработчик:** Stardock
Издатель в России/локализатор: 1С/Snowball Studios
Полная рецензия: «Игромания» №7'2008

После **Twilight of the Arnor** фраза «дополнение для **Galactic Civilizations 2**» обрела новое значение. Аддон не просто добавил в игру условную новую расу или обновленную дипломатию, переработке подверглось вообще все. **Stardock** (которые как раз недавно провозгласили политику масштабных дополнений и «бережного» отношения к PC-игрокам) подтянули AI, перерисовали графику, оптимизировали движок, но главное — сделали действительно увлекательную и разнообразную кампанию, которой игре как раз и не хватало. Мультиплеер и хороший сюжет по-прежнему только в мечтах, но это мы уже, конечно, привередничаем.

ПЕРЕВОД: За переводы глобальных стратегий редакция «Игромании», как всегда, спокойна — **Snowball Studios** вот уже который год держит марку. Не подвели и сейчас — шрифты, например, получились даже лучше, чем в оригинале (а там они были довольно неудачными, а иногда попросту мелкими). С самим текстом тоже все прекрасно. Единственная проблема: при вводе CD-ключа может возникнуть небольшая заминка (система определяет его как неправильный), но нам в этом случае помогла банальная перезагрузка компьютера. — *Илья Янович*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 9.0

ЛОКАЛИЗАЦИЯ:

ДРАКУЛА 3: АДВОКАТ ДЬЯВОЛА
(DRACULA 3: THE PATH OF THE DRAGON)

Жанр: квест **Издатель/разработчики:** Microids/Kheops Studio, Mzone Studio
Издатель в России/локализатор: Акелла
Полная рецензия: «Игромания» №10/2008

Dracula 3: The Path of the Dragon — приятная неожиданность от заслуженных консерваторов жанра из французской **Kheops Studio**. Вопреки ожиданиям, на этот раз они сумели совместить свойственную им занудность и академичность с терпкой атмосферой. Вместо спорных постмодернистских экспериментов (как во второй части) новые разработчики используют проверенные приемы из кинематографа, которые здесь работают отлично.

ПЕРЕВОД: «**Акелла**», набившая руку на квестах Kheops Studio, справилась со своей задачей качественно и оперативно: локализация случилась буквально через пару недель после выхода оригинала. У каждого персонажа здесь свой голос, при этом актеры играют убедительно, даже когда зачитывают текст на латыни. Единственный недочет — работа звукорежиссера. В некоторых телефонных разговорах может быть так: сначала собеседник говорит слегка приглушенным «голосом из трубки», который вдруг меняется на совершенно чистый звук, а затем возвращается к исходному состоянию. Из других огрехов — странный выбор названия: «**Адвокат дьявола**» вызывает ненужные и необоснованные ассоциации с одноименным фильмом. В игре, сами понимаете, никакой юриспруденции нет. — *Кирилл Волошин*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 7.5

ЛОКАЛИЗАЦИЯ:

1С МУЛЬТИМЕДИА
АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ

По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С»: 123056, Москва, а/я 64, ул. Селезневская, 21, Тел.: (495) 737-92-57, Факс: (495) 681-44-07 admin1c@1c.ru, www.1c.ru

MOUNT & BLADE: ИСТОРИЯ ГЕРОЯ (MOUNT&BLADE)

- **Жанр:** падение под лошадь
- **Издатель/разработчик:** Paradox/TaleWorlds
- **Издатель в России/локализатор:** 1С/Snowball Interactive
- **Полная рецензия:** «Игромания» №10'2008

Mount & Blade — это такая **Sid Meier's Pirates!** с лошадями вместо кораблей, да еще и родом из Турции. Авторы создали огромный, поделенный на государства мир, который живет и развивается своим чередом, и запустили в него игрока, дав ему полную свободу выбора. Он может поступать на службу к различным правителям и гильдиям, выслуживаться перед ними и участвовать в походах, чтобы сделать карьеру. А может жить вольной жизнью: помогать крестьянам, захватывать замки или грабить караваны. Все это дополнено серьезной ролевой системой. Более того, Mount & Blade наконец-то показала всем, как нужно делать бои на лошадях: в седле мы проводим большую часть игрового времени. И в отличие от других игр, где можно сражаться верхом, здесь это выглядит очень достоверно.

ПЕРЕВОД: К локализации от **Snowball Interactive** отношение у нас сложилось двойственное. С одной стороны, работа проделана колоссальная, текст неплохо адаптирован, а сложным и витиеватым названиям найдены адекватные замены. Так, на карте появились Замок Лисов, город Люблинь, деревни Крыжнов и Лукнички. А среди персонажей мелькают лорд Белогор и Летвин Дальноискатель. Кроме того, локализаторы постарались стилизовать речь и терминологию под средневековые традиции. Для этого они даже пригласили экспертов — главу московского клуба исторического фехтования «Гастингс» и заведующего кафедрой средневековой истории исторического факультета МГУ. В итоге многие термины были переведены очень точно, хотя и не всегда понятно простому смертному: Leather Jacket — дублет, Studded Leather Coat — клепаный куяк, Winged Mace — пернач и т.д.

С другой стороны, к своему ужасу, мы обнаружили в русской версии массу опечаток и просто невычитанных вещей. *«Ваш отец выделил вам часть своего стада и вы началась ваша самостоятельная степная жизнь»*, *«Королевство Родок объявляет войну государству вы»*, *«Простите меня, командир, но нехорошо!»*, «итаке» вместо «итак», «ивам» вместо «и вам» — примеров масса. Да и в целом многие персонажи говорят, мягко говоря, невыразительно. Не впечатляет и озвучка: реплик слишком мало, да и кричат почти все герои одинаковым голосом. — *Кирилл Волошин*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ»: 7.0

ЛОКАЛИЗАЦИЯ:

ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ

Перед вами обновленный список отечественных локализаций.

Данная таблица состоит из двух подразделов:

1) ПОСТУПИЛИ В ПРОДАЖУ. Сюда помещаются все те игры, которые недавно поступили в продажу и которые уже можно купить.

2) НОВЫЕ АНОНСЫ. Здесь приводится информация по всем локализуемым играм, выходящим как в отдаленном будущем, так и в самое ближайшее время. Когда мы точно знаем, что игра уже поступила на прилавки и вы можете ее приобрести, мы перемещаем информацию о ней в раздел «Поступили в продажу».

Полный список локализуемых игр и отечественных проектов, а также информацию о тех локализованных/отечественных играх, что уже можно купить, мы публикуем на нашем **DVD** в разделе «**По журналу**». Таблица представлена в формате **XLS**.

Редакция «Игромании» напоминает, что вся информация о датах выхода локализаций, включая изменения и обновления, поступает к нам от отечественных издателей.

Поступили в продажу

- **Arena Wars Reloaded**
  Рос. издатель/локализатор: Акелла
- **Armed Assault Gold**
  Рос. издатель/локализатор: Акелла
- **Command & Conquer: Red Alert 3**
  Рос. издатель/локализатор: EA Russia
- **Far Cry 2**
  Рос. издатель/локализатор: Бука
- **FIM Speedway Grand Prix 3**
  Рос. издатель/локализатор: 1С
- **Guild Wars: Factions**
  Рос. издатель/локализатор: Новый диск
- **Guild Wars: Nightfall**
  Рос. издатель/локализатор: Новый диск
- **Guild Wars: Prophecies**
  Рос. издатель/локализатор: Новый диск
- **LEGO Batman. The Videogame**
  Рос. издатель/локализатор: Новый диск
- **Littlest Pet Shop**
  Рос. издатель/локализатор: EA Russia
- **Majesty. Золотое издание**
  Рос. издатель/локализатор: 1С/Snowball Interactive
- **MotorM4X**
  Рос. издатель/локализатор: Руссобит-М и GFI
- **Mount & Blade. История героя**
  Рос. издатель/локализатор: 1С/Snowball Interactive
- **MySims**
  Рос. издатель/локализатор: EA Russia
- **NHL 09**
  Рос. издатель/локализатор: EA Russia
- **Perfect World**
  Рос. издатель/локализатор: 1С/Nival Online
- **R2: Reign of Revolution**
  Рос. издатель/локализатор: Новый диск/Innova Group
- **Race Driver GRID**
  Рос. издатель/локализатор: Новый диск
- **Sacred 2: Падший ангел**
  Рос. издатель/локализатор: Акелла
- **SBK 08**
  Рос. издатель/локализатор: Бука
- **Властелин Колец онлайн: Тени Ангмара**
  Рос. издатель/локализатор: 1С/IT erritory
- **Европа 3. Византия**
  Рос. издатель/локализатор: 1С/Snowball Interactive
- **Жизнь в огне: Код спасения 01**
  Рос. издатель/локализатор: Руссобит-M/GFI
- **Звездные щенята**
  Рос. издатель/локализатор: Новый диск
- **Зимний спорт 2008**
  Рос. издатель/локализатор: 1С
- **Модные штучки**
  Рос. издатель/локализатор: Новый диск
- **Ночь в музее**
  Рос. издатель/локализатор: Новый диск
- **Нэнси Дрю. Привидение замка Маллой**
  Рос. издатель/локализатор: Новый диск
- **Пенумбра 3: Реквием**
  Рос. издатель/локализатор: 1С/Snowball Studios
- **Пенумбра. Трилогия**
  Рос. издатель/локализатор: 1С/Snowball Studios
- **Перри Родан. Цена бессмертия**
  Рос. издатель/локализатор: Новый диск
- **Полярный медвежонок**
  Рос. издатель/локализатор: Новый диск
- **Секреты твоих кошмаров**
  Рос. издатель/локализатор: Новый диск
- **Сибирь. Эпизод 1**
  Рос. издатель/локализатор: Руссобит-M/GFI
- **Шерлок Холмс и секрет Ктулху. Золотое издание**
  Рос. издатель/локализатор: Новый диск

Новые анонсы

- **Batman: Arkham Asylum**
  Дата: весна 2009 ● **Рос. издатель/локализатор**: Новый диск
- **Battlestations: Pacific**
  Дата: начало 2009 ● **Рос. издатель/локализатор**: Новый диск
- **Evil Resistance**
  Дата: начало 2009 ● **Рос. издатель/локализатор**: Акелла
- **F.E.A.R. 2: Project Origin**
  Дата: начало 2009 ● **Рос. издатель/локализатор**: Новый диск
- **Just Cause 2**
  Дата: весна 2009 ● **Рос. издатель/локализатор**: Новый диск
- **Last Half of Darkness: Beyond the Spirit's Eye**
  Дата: конец 2008 ● **Рос. издатель/локализатор**: Акелла
- **Pro Evolution Soccer 2009**
  Дата: декабрь 2008 ● **Рос. издатель/локализатор**: Софт Клаб
- **ShellShock 2: Blood Trails**
  Дата: ноябрь 2008 ● **Рос. издатель/локализатор**: Новый диск
- **World of Warcraft: The Wrath of the Lich King**
  Дата: 13 ноября 2008 ● **Рос. издатель/локализатор**: Софт Клаб
- **Король Артур**
  Дата: апрель 2009 ● **Рос. издатель/локализатор**: Руссобит-M/Play Ten Interactive
- **Сибирь. Эпизод 2**
  Дата: конец 2008 ● **Рос. издатель/локализатор**: Руссобит-M/GFI
- **Сибирь. Эпизод 3**
  Дата: конец 2008 ● **Рос. издатель/локализатор**: Руссобит-M/GFI
- **Шерлок Холмс и тайна персидского ковра**
  Дата: ноябрь 2008 ● **Рос. издатель/локализатор**: Руссобит-M/Play Ten Interactive

Участвуй в онлайн-лиге на портале www.ealeague.ru! Стань лучшим в России!

ИГРА МЕСЯЦА

Хит-парад «**ИГРА МЕСЯЦА**» — это не чарт игровых продаж и не опрос среди всего народонаселения интернета. Это *рейтинг популярности* тех или иных игр, который формируется посетителями нашего сайта. Большинство из них — хардкорные геймеры.

На сайте «**Игромании**» ***(www.igromania.ru)*** регулярно, раз в 30-40 дней, проводится голосование, на основе которого и составляется хит-парад. В журнале публикуется только первая тридцатка из всех участвовавших игр, а полную версию хит-парада всегда можно найти на нашем сайте.

Игры, представленные в хит-параде, берутся не за всю историю существования индустрии, а за последний год. В данном случае это период *с НОЯБРЯ'2007* по *ОКТЯБРЬ'2008*. В голосовании участвуют только те игры, которые получили в рецензиях «Игромании» итоговую оценку не ниже шести баллов (впрочем, в единичных случаях могут быть исключения из этого правила).

3 ОКТЯБРЯ результаты предыдущего голосования обнулились, и сейчас на сайте проводится голосование по играм, вышедшим в *ДЕКАБРЕ'2007 — НОЯБРЕ'2008*. Его итоги будут обнародованы в следующем номере. Голосуйте за лучших!

Проголосовать за самые, на ваш взгляд, достойные игры можно на главной странице сайта www.igromania.ru. Полную версию хит-парада, подробности, а также правила участия в голосовании ищите на сайте в разделе «Игра месяца».

Самые популярные игры с ноября'2007 по октябрь'2008

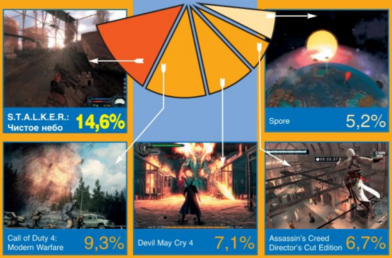
A Место	B Рост	C Название	D Рейтинг	E %
1	NEW	S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо	9411	14,6%
2	▼1	Call of Duty 4: Modern Warfare	6013	9,3 %
3		Devil May Cry 4: Special Edition	4612	7,1%
4	▼2	Assassin's Creed Director's Cut Edition	4311	6,7%
5	NEW	Spore	3356	5,2%
6	▼2	Mass Effect	3227	5%
7	▼2	Crysis	3011	4,6%
8	▼1	Alone in the Dark	2474	3,8%
9	▼3	Half-Life 2: Episode Two	2405	3,3%
10	▲1	Туртор	2137	3%
11	▼3	BioShock	1965	2,6%
12	▼3	The Witcher	1694	1,8%
13	▼3	King's Bounty: Легенда о рыцаре	1195	1,4%
14	▲17	Guitar Hero 3: Legends of Rock	915	1,4%
15	▼4	Pro Evolution Soccer 2008	911	1,4%
16	▼2	FIFA 08	806	1,2%
17	▼5	Heroes of Might and Magic 5: Повелители Орды	777	1,2%
18	▼5	Race Driver GRID	750	1,1%
19	▼4	Gears of War	662	0,9%
20	▼4	Portal	627	0,9%
21	▼5	Team Fortress 2	627	0,9%
22	NEW	Mercenaries 2: World in Flames	621	0,8%
23	▼5	Kane & Lynch: Dead Man	568	0,8%
24	▼5	Command & Conquer 3: Kane's Wrath	527	0,8%
25	▼3	Clive Barker's Jericho	431	0,6%
26	▼1	Need for Speed: ProStreet	422	0,6%
27	▼8	Космические рейнджеры 2: Доминаторы. Перезагрузка	413	0,5%
28	▼9	FlatOut: Ultimate Carnage	376	0,5%
29	▼9	Warhammer 40 000: Dawn of War — Soulstorm	333	0,5%
30	▼5	Unreal Tournament 3	328	0,5%

*По состоянию на **3 октября** в голосовании приняло участие **14363** человек.*

Обозначения по колонкам:
A. Текущая позиция игры в этом месяце.
B. Изменение позиции игры по сравнению с предыдущим месяцем (если оно есть).
C. Название игры.
D. Рейтинг.
E. Процент голосов, который получила игра от общего числа голосов по всем позициям.

ИТОГИ ГОЛОСОВАНИЯ

Ежики плакали, кололись, но все равно продолжали ~~есть кактус~~ голосовать за «**Сталкера**» (в данном случае речь о «**Чистом небе**»), какой бы он ни был. Примерно так звучит девиз нашего нынешнего хит-парада. Игра, появившаяся на прилавках в неиграбельном виде (свежие патчи уже ждут вас на DVD), приводит в восторг 14,6% проголосовавших. Неплохие шансы могли бы быть у **Spore** (пятое место), но с ним все не так просто. Это не **The Sims**, чтобы нравиться всем девочкам, и не **Civilization**, чтобы рассчитывать на симпатии мальчиков. Это, если присмотреться, даже не игра, а такая бесконечная и бесцельная медитация. Запустил игру, создал существо, подчинил соседнее племя — и снова за работу. На следующий день — все то же самое, только уже с завоеванием галактики. Интересно, небанально, но как на это отреагируют хардкорные игроки (казуальной публике как раз должно понравиться) — еще неизвестно. Увидим через месяц.



Fenimore Fillmore's REVENGE © 2008. Revistronic® is a registered trademark of Life Line Entertainment S.L. All rights reserved. Nobilis and Nobilis logo are registered trademarks of Nobilis Group. All other trademarks are the property of their respective owners. © 2008 GFI. All rights reserved. © 2008 «Бествей». Все права защищены. www.russobit-m.ru Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (495) 611-10-11, 967-15-81. Техническая поддержка: support@russobit-m.ru; (495) 611-62-85, а также на форуме по адресу: http://www.russobit-m.ru/forums/

«ИГРОМАНИЯ» РЕКОМЕНДУЕТ

Двенадцать игр, в которые стоит поиграть

Если по какой-то причине вы пропустили некоторые из предыдущих номеров «Игромании» или на время выпали из общего информационного потока, эта рубрика поможет вам быстро сориентироваться в море новых игр. Здесь вы найдете краткие описания дюжины однозначных хитов — лучших игр, которые вышли за последние месяцы. Если вы считаете себя хардкорным игроком, вы просто не можете позволить себе пропустить ни один из этих проектов. С выходом новых игр пополняется и список наших рекомендаций, так что советуем почаще заглядывать на эту страницу. Полный список, куда вошли все рекомендуемые «Игроманией» игры, вы можете найти на нашем DVD.

Возьмите этот список с собой в магазин — и вы никогда не ошибетесь с выбором новой игры.

Spore

Рейтинг «Мании» 9,0

Полная рецензия в «Игромании» №10/2008

Интерактивная медитация, у которой есть начало, но нет конца. Идеально подходит для размышлений о вечном: как же мала человеческая жизнь по сравнению с маштабами вселенной!

Симулятор жизни * Electronic Arts * Maxis

Devil May Cry 4

Рейтинг «Мании» 9,0

Полная рецензия в «Игромании» №8/2008

Кичливый стиль и наивный сюжет Devil May Cry 4 могут вызвать у вас усмешку, но в сочетании с безупречным геймплеем все это удивительно складывается в цельную игру. Лучшую в своем жанре, заметим.

Слэшер * Capcom * Capcom

The Witcher

Рейтинг «Мании» 8,5

Полная рецензия в «Игромании» №12/2007

Главное явление в жанре славянского фэнтези. По мнению CRPG-сторонников нашей редакции, игра года-2007.

CRPG * Atari * CD Projekt RED * Новый диск

Race Driver GRID

Рейтинг «Мании» 8,5

Полная рецензия в «Игромании» №7/2008

Codemasters наконец-то нашли себя в жанре автомобильных аркад. Если вы любите простые, динамичные, но неглупые автогонки — считайте, что GRID для вас.

Автогонка * Codemasters * Codemasters

King's Bounty: Легенда о рыцаре

Рейтинг «Мании» 9,0

Полная рецензия в «Игромании» №5/2008

Эталонный пример бережного обращения с классикой и лучшая российская игра за последние несколько лет.

RPG/Стратегия * Katauri Interactive * 1С

BioShock

Рейтинг «Мании» 9,5

Полная рецензия в «Игромании» №10/2007

Умный, красивый, интеллигентный, дорогой шутер с богатым внутренним миром. Пожалуйста, сыграйте в него.

Экшен/RPG * 2K Games * 2K Boston/2K Australia * 1С

Call of Duty 4: Modern Warfare

Рейтинг «Мании» 9,0

Полная рецензия в «Игромании» №1/2008

Пиковая точка развития скриптовых шутеров. Лучше, выше и интересней некуда: жанр ушел за Crysis, но пропустить Modern Warfare — преступление.

Шутер * Activision * Infinity Ward * Новый диск

Mass Effect

Рейтинг «Мании» 9,5

Полная рецензия в «Игромании» №6/2008

Лучшее, что случилось в жанре RPG со времен Star Wars: Knights of the Old Republic. Самая непошлая научная фантастика в компьютерных играх.

Action/RPG * Electronic Arts * BioWare/Demiurge Studios * 1С * Snowball Interactive

S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо

Рейтинг «Мании» 8,5

Полная рецензия в «Игромании» №9/2008

Продолжение «Сталкера» с новой силой вызывает споры и восторги, но в том, что он такой один, сходятся почти все. А значит, играть нужно.

Action * GSC Game World * GSC World Publishing

The Orange Box

Рейтинг «Мании» 10

Полная рецензия в «Игромании» №12/2007

Три восхитительных игры, чья совокупная ценность превышает простую сумму слагаемых. Лучший игрокомплект в новейшей игровой истории.

Шутер * Valve Software * Valve Software * Бука

Guitar Hero 3: Legends of Rock

Рейтинг «Мании» 8,5

Полная рецензия в «Игромании» №1/2008

Главная игра для вечеринок, по странному стечению обстоятельств переехавшая на PC. В течение сеанса игры все присутствующие непременно выкидывают «козу» как минимум один раз.

Караоке для гитары * Activision * Neversoft/Aspyr * Новый диск

Assassin's Creed

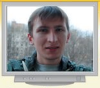
Рейтинг «Мании» 9,0

Полная рецензия в «Игромании» №4/2008

Самый противоречивый блокбастер, чьи плюсы все-таки перевешивают недостатки: умно, красиво, с гражданской позицией и про паркур.

Экшен * Ubisoft Entertainment * Ubisoft Montreal * Акелла

Акелла
Московский
ВОДИЛА
Кто заказывал такси
на дубровку?..
РЕКЛАМА
www.akella.com
Розничная продажа в магазинах фирм «СОЮЗ», «М.Видео», «ХитZona» и «Настроение»
© 2008 ООО «Акелла». Все авторские имущественные права на территории России, СНГ и стран Балтии. Нелегальное копирование преследуется. Тех. поддержка:
(495) 363-4612 E-mail: support@akella.com. Игры с доставкой www.cdgames.ru Оптовая продажа: Москва, (495)363-46-14,
Санкт-Петербург, (812) 252-49-65, akella@msgbox.ru; Ростов-на-Дону, (863) 290-78-42 akellarostov@aaanet.ru; Новосибирск, (383)227-74-64,
Екатеринбург, (343) 297-34-42, akellaekb@sky.ru. Представитель на Украине – «Мультитрейд» – www.multitrade.com.ua. Филиал ООО «Полёт Навигатора»
в Санкт-Петербурге (дистрибьюторское подразделение компании – «Акелла»). Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, тел/факс (812) 252-49-65.



Горячая линия: Игры

Задай вопрос «Игромании»!

Ведущий рубрики:
Игорь Варнавский

Задать нам вопрос можно письмом на games@igromania.ru или эсэмэской на номер 1121. Сначала вводите слово #games и только потом — текст самого сообщения.

Очень люблю шутеры, но никак не могу понять, почему их героев все время рисуют в виде перекачанных перцев с квадратной челюстью и короткой стрижкой. Такие персонажи совершенно не запоминаются и откровенно раздражают! Я смог вспомнить только двух оригинальных героев — Гордона Фримена за его внешность ботаника с дробовиком и Джека Карвера с его типично солдатским отношением к войне (воевать не хочется, но надо). — *Илья, Томск*

Чтобы главный герой Too Human (Xbox 360) казался менее страшным, чем он есть на самом деле, пушечное мясо на заднем фоне сделали еще страшнее.

Да, есть такая проблема. Причем, сколько мы ни спрашивали разработчиков, почему так получается, внятный ответ не может дать никто. Фантазии им, что ли, не хватает?

Но солдафонская внешность — это еще ладно. Так ведь в последнее время пошла мода не просто на солдафонов, а на ~~дегенератов~~ солдафонов с внешностью людей, явно не искалеченных интеллектом. Посмотрите на протагонистов **Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy**, **Turok**, **Space Siege**, **Too Human**, **Star Wars: The Force Unleashed** — такие одухотворенные лица встретишь разве что среди потомственных гопников.

Моя PS3 отказывается запускать игры для PS2. В инструкции написано, что данная модель не имеет обратной совместимости, но везде говорилось, что игры с предыдущих платформ Sony будут работать. А на самом деле? — *SMS с номера +7-918-*-20-45***

Если честно, толку от обратной совместимости мало даже в тех версиях консоли, где эта совместимость есть. Старые игры на PS3 (кадр взят из Final Fantasy X) выглядят порой хуже, чем на PS2.

На консольном рынке нравы те же, что и в политике: во время выборов обещания сыплются одно за другим, но, как только доходит до дела, сразу находится миллион «уважительных причин», чтобы их не исполнять. Так же и тут: в **Sony** с самого начала говорили об обратной совместимости как об одном из ключевых преимуществ PlayStation 3, но в прошлом году свое мнение изменили и начали от нее отказываться. Сначала убрали чип, отвечавший за обратную совместимость, а потом и софтверную эмуляцию.

Вот в каких моделях эмуляция была:

- 20- (индекс модели — CECHB01) и 60-гигабайтные версии (CECHA01) для США и Японии (NTSC) имели специальный чип и поддерживали эмуляцию в полной мере.
- 60-гигабайтные PAL (CECHA01) и 80-гигабайтные NTSC (CECHE01) могли эмулировать игры для PS2 только на софтверном уровне.
- 80-гигабайтные модели, производимые с августа этого года (CECHK01), а также 40- (CECHG01, CECHH01) и 160-гигабайтные (CECHP01) версии эмулировать ничего не умеют, это касается как PAL-версий, так и NTSC.

Таким образом, выпускаемые сейчас PS3 полностью лишены эмуляции PS2 (PS1 это не касается, она без проблем эмулируется на всех моделях), так что, если она для вас важна, ищите более ранние версии. Не забудьте только, что, хотя PS3 избавлена от региональных ограничений, на игры предыдущих поколений это не распространяется. То есть если у вас PS3 PAL-региона, то игры нужны тоже PAL.

Вам не кажется, что фильм «Смертельная гонка» напоминает серию Death Track? С чем это может быть связано? — *SMS с номера +7-926-*-07-28***

Идея с подбором оружия прямо на трассе явно позаимствована из игр.

«Смертельную гонку» снимал режиссер Пол Андерсон, а про него давно известно, что к играм он неровно дышит. На его счету **Mortal Kombat** (режиссер), **Resident Evil** (режиссер, сценарист и продюсер), **Alien vs. Predator** (режиссер), **Resident Evil: Apocalypse** (сценарист, продюсер), **DOA: Dead or Alive** (продюсер), **Resident Evil: Extinction** (сценарист, продюсер), а в следующем году ожидается еще экранизация **Castlevania** (сценарист, продюсер). **Death Race**, для которого Андерсон сам написал сценарий и который сам же и продюсировал, к играм имеет лишь косвенное отношение. Это римейк фильма **Death Race 2000** (1975), того самого, который вдохновил авторов **Carmageddon**. Новый Death Race с Carmageddon роднит разве что внешний вид машин, а в остальном да, это чистой воды Death Track.

Охраняются ли в реальной жизни дороги в Чернобыль? Или почувствовать себя сталкером может любой желающий? — *SMS с номера +7-914-*-03-44***

Рядом с КПП Зона огорожена, но, судя по всему, не больше чем на сотню метров (сами мы не проверяли).

Охраняются, конечно, и без заранее оформленного разрешения попасть туда невозможно. Территория вблизи КПП огорожена, но огородить всю Зону, естественно, нереально, так что проникнуть туда не проблема. Проблемы будут, если попадетесь, — стрелять на поражение, скорее всего, не станут (при условии что вы не полезете непосредственно на территорию ЧАЭС), но неприятностей огребете достаточно. Выносить с Зоны «сувениры» запрещено.

Опубликуйте фотографию Филиппа Шабаза, озвучившего Альтаира (главного героя Assassin's Creed), и расскажите о нем. — *SMS с номера +7-914-*-09-14***

Пожалуйста. Ему 32 года, он живет в Лос-Анджелесе и имеет ирано-арабские корни. Самое интересное, что шабаз (shahbaz) — это разновидность птиц семейства ястребиных, распространенных в Иране, а «альтаир» (именно так звали протагониста **Assassin's Creed**) в переводе с арабского означает примерно то же самое: «птица», «сокол», «летящий», «летящий орел».

Филип Шабаз

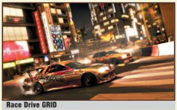
Почему в «Сталкере», сделанном украинцами и про украинский же регион, не слышно «ридной мовы»? Даже солдаты украинской армии там ругаются по-русски. — *SMS с номера +7-912-*-24-34***

Специальную версию для украинского рынка **GSC** по понятным причинам не делали (потому что не окупится), а в России и странах СНГ украинская озвучка вряд ли кому-то была бы нужна. Да и на самой Украине половина, а может, и большая часть населения считает русский своим родным языком.

Чем сейчас занимается EA Russia? Они делают игры? — *SMS с номера +7-905-*-56-24***

Нет, игры они не делают. **EA Russia** занимается локализацией, рекламой и распространением игр EA. По сути, это обычное представительство, а не производственное подразделение.

Почему в современных автосимуляторах нет пит-стопов? Разве можно проехать «24 часа Ле-Мана», ни разу не сменив резину или не дозаправившись (речь о Race Driver GRID)? — *Игорь Лежепёков*

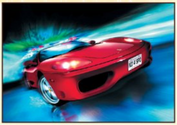


Race Drive GRID

Игорь Асанов: Потому что **GRID** — не симулятор, хотя формально там есть и «24 часа Ле-Мана». То есть нужно просто смотреть в правильном направлении. В настоящих, хардкорных симуляторах пит-стопы есть всегда, если они вообще предусмотрены правилами. В **RACE 07** их нет, потому что и в реальном чемпионате WTCC дозаправки отсутствуют. А в таких играх, как **GTR 2**, **GTR Evolution** и **rFactor**, пит-стопы есть, хотя визуально сделаны очень криво. В **Gran Turismo 4** (PS2) они тоже, кстати, были, так что эта игра может с полным правом именоваться симулятором. Если нужно что-то посвежее, то пит-стопы есть в **Gran Turismo 5: Prologue** (PS3) и **Formula One 2009** от **Codemasters** — просто потому, что в F1 без них никуда.

Насколько я помню, в играх серии Need for Speed автомобилей марки Ferrari не было с 2002 года. Почему так? — *Руслан Демидов, Хабаровский край, г. Бикин*

В 2003 году **Need for Speed** сделал разворот в сторону стритрейсинга и «народных» автомобилей (см. **NFS: Underground**). Дорогие и недосягаемые для простого смертного «Феррари» и «Ламборгини», как тогда считали в EA, игрокам надоели. В 2005 году, начиная с **NFS: Most Wanted**, дорогие марки



частично вернулись (главным образом в лице Lamborghini и Lotus), но на вторых ролях. Просто в EA сейчас такая установка: нынешние NFS — это игры в первую очередь про обычные серийные машины, а не про суперкары, как это было в 90-х.

Мне нравятся игры серии Call of Duty, я играл в первую, вторую и четвертую части, но никогда не слышал о существовании третьей, да и у вас на сайте ее не нашел. Есть ли она вообще? И если есть, укажите ее системные требования. — *Антон Ким*

Изо всех Call of Duty третья часть — самая незапоминающаяся.

Третья часть вышла в 2006 году, но только на консолях: PS2, PS3, Xbox, Xbox 360, GameCube, Wii. На PC ее не было, но это ничего страшного: **Call of Duty 3** трудно назвать плохой игрой, но она явно хуже, чем любая другая игра серии, не считая других сугубо консольных версий (**Finest Hour**, **Big Red One**, **Roads to Victory**).

Как Activision удается выпускать такие крупные проекты, как Call of Duty, ежегодно? Как они успевают? — *Динислам Баширов*

У них конвейер хорошо отработан, к тому же Call of Duty попеременно делают две команды (**Infinity Ward** и **Treyarch**). Они работают внахлест: в этом году отдувается Treyarch (**Call of Duty: World at War**), а Infinity Ward тем временем готовит для релиза в следующем году шестую часть.

Я очень ждал The Force Unleashed, но выяснилось, что на PC она не выходит. Вы как-то давали ссылку на сайт, где копятся голоса за выход GTA 4 на PC. Есть ли подобный сайт для The Force Unleashed? — *Арсений Стефанов*

Это была обычная онлайновая петиция. Такие петиции размещают на сайтах типа ***www.petitiononline.com*** (самый популярный), ***www.ipetitions.com*** и ***www.gopetition.com***,

The Force Unleashed — редкий случай, когда такие вот концепт-арты не врут. Все на самом деле так и есть.

любой желающий может оставить там свою подпись. Петиция с просьбой о выпуске The Force Unleashed на PC тоже есть, присоединиться к ней можно по адресу ***www.petitiononline.com/g5d4iu5f***. Только особенно не обольщайтесь, издатели на такие просьбы обычно не реагируют, а если уж и решат выпустить компьютерную версию The Force Unleashed (что вряд ли), то в последнюю очередь из-за этой петиции.

Россию на Западе чаще всего ассоциируют с медведем — и в играх (см. Red Alert 3), и вообще. Почему так, почему именно с медведем? — *SMS с номера +7-903-*-21-43***

Реклама музея коммунизма в Праге с олимпийским мишкой в главной роли (фото Александра Кузьменко).

Медведь — это очень удачная ассоциация, вряд ли можно подобрать более точный образ России. В Европе ассоциировать нашу страну с медведем начали еще в XVII веке, этот образ нес (и по-прежнему несет) сразу несколько смыслов: большие размеры, сила, флегматичный, но вспыльчивый нрав, нецивилизованность и дикость. Последние два свойства в умелых руках легко нейтрализуются, примерно так, как этот сделали организаторы московской Олимпиады 1980 года: ее символом стал веселый и дружелюбный олимпийский мишка. Символ получился настолько удачный и позитивный, что этого мишку помнят до сих пор.

Зачем в играх про Вторую мировую (Call of Duty 2, «Восточный фронт») свастику меняют на черные кресты? Не подумайте, что я сторонник свастики, просто хочется, чтобы восторжествовала историческая справедливость. — *SerьG@, serga.91@bk.ru*

Свастики не ставят из осторожности, с ними можно огрести много проблем. Да что там свастики — в некоторых странах Европы под страхом уголовного преследования запрещено даже отрицание (!) нацистского геноцида.

В Wolfenstein 3D целые уровни были выполнены в форме свастики.

А в Литве пытались запретить советскую символику, правда, из этого ничего не вышло.

Фашизм и его пропаганда, конечно, неприемлемы, но расценивать сам факт наличия свастики как пропаганду — это уже крайность, это ничем не лучше того, против чего такая мера направлена.

Какие еще есть хорроры про космос, кроме Dead Space? — *SMS с номера +7-901-*-78-92***

System Shock 2

Их не так уж много. Это игры серии **Aliens** и **Aliens vs Predator**, серия **System Shock**, **Resident Evil 3** (люди против динозавров на борту космического корабля!), консольный экшен **Run Like Hell: Hunt or Be Hunted** (PS2, Xbox, 2002). С натяжкой сюда же можно отнести **DOOM 3** и **Martian Gothic: Unification** (с натяжкой потому, что события этих игр происходят на Марсе, а не собственно в космосе).

Участвует ли Ридли Скотт (режиссер фильма Alien) в разработке шутера Aliens: Colonial Marines? — *Артем Шашков, г. Вышний Волочёк*

Aliens: Colonial Marines

Нет, насколько нам известно, не участвует. «**Чужих**» снимали четыре разных режиссера (в хронологическом порядке): Ридли Скотт, Джеймс Кэмерон, Дэвид Финчер и Жан-Пьер Жене. Если уж кого-то из них и привлекать, то именно Кэмерона, потому что **Colonial Marines** больше всего похожи на его фильм, самый лучший во всей тетралогии.

Кстати, информация для тех, кто неровно дышит к Кэмерону: в конце следующего года выходит его новый фильм «**Аватар**» — о столкновении землян с инопланетной цивилизацией. Это его первый художественный фильм за долгие годы, первый после «**Титаника**». И одну из главных ролей там сыграет Сигурни Уивер (Элен Рипли)!

Замечаете сходство? Сверху — постер «Я — легенды», снизу — кадр из Fallout 3. — *SMS с номера +7-926-*-32-67***

Ничего удивительного, образ мужика с собакой использовался в постапокалиптических фильмах и играх не раз. Вот кадр из второй части «**Безумного Макса**» (1981).

Видел в интернете картинку из игры Lincity, про нее ни в «Игромании», ни где бы то ни было еще ничего не было. Что это за штука такая? — *SMS с номера +7-909-*-32-74***

Lincity образца 2007 года.

Это бесплатный градостроительный симулятор, очень похожий на **SimCity**. Игра до сих пор пребывает в стадии беты, хотя первая ее версия появилась в интернете еще в конце прошлого года. А до **Lincity** была еще игра — двухмерная **LinCity**. Но в силу возраста (релиз был в 1999-м) сейчас она представляет разве что археологический интерес.

Внутренне Lincity похожа на SimCity настолько же, насколько похоже название. Игрок точно так же контролирует все стороны жизни своего города, обустраивает инфраструктуру, всеми способами ублажает электорат, возится с экологией и (а вот здесь отличие) даже следит за уровнем природных ресурсов — угля, стали, руды. Сайт Lincity находится по адресу ***http://lincity-ng.berlios.de/wiki/index.php/Main_Page***. А вот отсюда игру можно скачать: ***http://prdownload.berlios.de/lincity-ng/lincity-ng-1.1.2-bugfix.zip***.

Что означают термины Game Brain, Game canon и (хи-хи) йобибайт? — *Выжимка из SMS трех разных людей*

Этот Mii как бы демонстрирует нам типичную реакцию хардкорного игрока на игры доктора Кавасимы. Вербально реакция описывается предложением «Ну и что это за #@$&%?».

Термин **Game Brain** придуман японским ученым Акио Мори из университета Нихон (крупнейший вуз Японии). Мори изучал бета-ритмы (ритмы электроэнцефалограммы мозга в диапазоне от 14 до 30 Гц с амплитудой 5-30 мкВ) игроков и обнаружил, что во время сеансов игры снижается активность той части мозга, которая отвечает за эмоции и творчество. Отсюда он сделал вывод о том, что игры в целом пагубно влияют на мозг, а в качестве побочных эффектов указал на снижение концентрации, неуравновешенность и потерю социальных навыков.

Теория Мори вызвала противоречивые отклики в научном сообществе. Некоторые исследователи заявили, что для снижения бета-ритмов есть более прозаические причины, например утомление и истощенность (игры, особенно экшены, требуют предельной собранности и концентрации). Другие нейробиологи, наоборот, поддержали теорию Мори. Доктор Риута Кавасима под впечатлением от нее создал для Nintendo DS серию **Brain Training/Brain Age**, продавшуюся уже десятками миллионов копий.

Game canon — это список самых значимых игр в истории, которые отдают на сохра-

РЕКЛАМА

NBA Live 09 отныне будет отражать то, что происходит в реальном мире баскетбола. Система Dynamic DNA досконально изучает результаты выступлений каждого игрока и апдатирует их индивидуальные параметры и статистику каждые 24 часа. Всё это доводит аутентичность игры до беспрецедентного уровня. Проверьте сами на www.electronicarts.ru/nba09

ЧЕМПИОНАТ МИРА FIBA С УЧАСТИЕМ СБОРНОЙ РОССИИ.

Система Dynamic DNA

Ежедневные обновления

КОММЕНТАТОРЫ:
МИХАИЛ СЁМИН
РОМАН СКВОРЦОВ

* для Xbox360 и PS2

3+
www.pegi.info

2008 Electronic Arts Inc. Название EA, название и логотип EA SPORTS являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками Electronic Arts Inc. в США и/или других странах. Все права сохранены. Символика NBA и отдельных клубов NBA, используемая в данном продукте, является товарным знаком и объектом авторских и прочих прав на интеллектуальную собственность NBA Properties, Inc. и соответствующих клубов NBA и не может быть использована, целиком или частично, без предварительного письменного разрешения NBA Properties, Inc. 2008 NBA Properties, Inc. Все права сохранены. Все прочие товарные знаки являются собственностью соответствующих владельцев. 2003 FIBA TM, название FIBA, официальный логотип FIBA, логотипы официальных соревнований FIBA, официальные награды FIBA, любые элементы дизайна FIBA являются собственностью FIBA и защищены авторскими правами и товарными знаками. Логотипы и товарные знаки Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE являются зарегистрированными товарными знаками группы компаний Microsoft и используются по лицензии Microsoft. « PlayStation », « » и « » являются зарегистрированными товарными знаками Sony Computer Entertainment Inc. Все остальные товарные знаки являются собственностью их владельцев.

нение в Библиотеку Конгресса США. Игры отбирает комиссия из нескольких человек из игровой индустрии (в числе прочих в нее входит Уоррен Спектор). Наличие вкуса и компетентность этой комиссии, если честно, вызывают сомнения. Присутствие **Spacewar!**, **Super Mario Bros. 3**, **Civilization 1-2**, **DOOM**, серии **Warcraft**, **SimCity** и тетриса вопросов не вызывает. Но что там делают **Star Raiders**, **Zork** и уж тем более **Sensible World of Soccer**? Об этой игре многие вообще не слышали.

А йобибайт — всего-навсего единица измерения информации, в числовом выражении это 2^{80}, то есть 1 208 925 819 614 629 174 706 176. Это то же самое, что йоттабайт, 10^{24}. Сейчас эти слова звучат диковато, но через одно-два десятилетия они станут для нас столь же привычны, как мегабайты, гигабайты и терабайты. Дальше терабайтов мы пока не прыгнули, но после них будут петабайты, эксабайты, зеттабайты, а потом настанет черед йоттабайтов/йобибайтов.

Раньше я думал, что если для приставок какие-то дополнительные железки и выпускают, то только геймпады, жесткие диски, карты памяти и танцевальные коврики. Но оказывается, там чего только нет — и камеры, и гитары, и даже пульты управления, имитирующие кабины мехов (Steel Battalion для Xbox). А что еще из необычного было? — *SMS с номера +7-927-*-52-78***

Необычной периферии за последние 30 лет было столько, что для рассказа о ней пришлось бы писать отдельную статью. Вот три самых интересных экземпляра:

■ Одним из самых странных образцов игровой периферии был **термопринтер для Game Boy**. Это не просто принтер для консоли, это принтер для *портативной консоли*! В продаже он появился в 1998 году и работал от двух АА-элементов.

■ Пятнадцатью годами ранее японская фирма **Nichibutsu** выпустила приставку под названием **My Vision** с набором... электронных версий самых популярных настольных игр. Приставка предназначалась для людей, которым не с кем было играть в настолки.

■ **3rd Space Vest**, в отличие от двух предыдущих примеров, штука относительно новая, датируется прошлым годом. Это **электронный «бронежилет»**, имитирующий эффект попаданий. Список поддерживаемых игр невелик (**Call of Duty 2**, **Half-Life 2: Episode 1-2**, **Unreal Tournament 3**, **F.E.A.R.**, **Medal of Honor: Airborne**, **DOOM 3**, **Quake 4**, **Clive Barker's Jericho** и **Enemy Territory: Quake Wars**), но стоимость у бронежилета умеренная — всего $150. Заказать его можно вот на этом сайте: ***http://wirelessofamerica.ecrater.com/product.php?pid=2272113***.

Я знаю, что такое expansion pack (дополнение к игре), но что такое Expansion Pak? Именно так, без «с». — *SMS с номера +7-905-*-14-87***

Nintendo 64 вчистую проиграла войну PS1, но именно в ее геймпадах впервые появились аналоговые стики и функция вибрации.

В 90-е годы Nintendo выпускала несколько железок со словом «Pak» в названии:

■ **Expansion Pak** (1999) — дополнительный модуль памяти на 4 Мб, вставлявшийся в Nintendo 64 и улучшавший графику.

■ **Controller Pak** — карточка памяти для все той же Nintendo 64, на ней хранились сейвгеймы.

■ **Transfer Pak** — еще одна карта памяти, только на этот раз для обмена данными между Nintendo 64 и Game Boy.

■ **Rumble Pak** (1997) — вибромодуль, нахлобучивавшийся на геймпад Nintendo 64.

Давным-давно, еще в 2003 году, вы писали, что снимается продолжение фильма Tron и что его премьера якобы будет приурочена к релизу Tron 2.0. Но с момента выхода Tron 2.0 прошло уже пять лет, а о фильме по-прежнему ни слуху ни духу. Что с ним вообще? — *SMS с номера +7-903-*-13-46***

Проект жив, просто препродакшен в Голливуде тянется обычно о-о-о-очень долго. Впервые о **Tr2n** заговорили в 1999 году, но режиссера — Джозефа Косински, дебютанта без единой работы за спиной, — подыскали только в прошлом году. Сценарий пишут Эдди Китсис и Адам Хоровиц, продюсеры и сценаристы сериала «**Остаться в живых**». В главных ролях, по слухам, будут задействованы Джефф Бриджес (Кевин Флинн из первого Tron, Лебовски из «**Большого Лебовски**» и бородатый Обадайя Стейн из «**Железного человека**»), Джон Херт (невменяемый профессор из последнего «**Индианы Джонса**») и Карл Урбан (Ваако из «**Хроник Риддика**», главный герой фильма **DOOM**).

Как поживают ветераны гейминга — Ральф Баер, Дорис Селф, Барбара Old Grandma Hardcore Хилэйр? — *SMS с номера +7-911-*-53-62***

Old Grandma Hardcore прославилась в том числе тем, что, играя, она беззлобно, но очень изобретательно матерится.

Ральф Баер, создатель **Magnavox Odyssey**, первой игровой приставки, жив и здоров. Ему уже 86 лет, но на письма он отвечает быстрее, чем иные сотрудники нашей редакции, с которыми мы видимся каждый день. Правда, к «ветеранам гейминга» Баера можно отнести лишь с натяжкой — он хоть и изобрел первую приставку, но сам играть никогда особенно не любил.

С Барбарой Хилэйр, самой играющей бабушкой Америки и, может быть, даже всего мира, тоже все в порядке. Ей за 70, она по-прежнему много играет и ездит по игровым студиям.

Дорис Селф умерла два года назад. В 80-х она набрала рекордное количество очков на игровом автомате **Q*Bert** и попала в Книгу рекордов Гиннесса как самый старый человек на Земле, добившийся такого результата. На момент смерти ей был 81 год.

Правила написания писем в «Горячую линию: игры»

Как и куда отправлять вопросы

■ По электронной почте, прислав письмо на ящик ***games@igromania.ru***.

■ По SMS на номер **1121** с префиксом ***#games*** (т.е. в начале сообщения вы должны ввести слово ***#games*** и только потом, через пробел, вводить сам вопрос). Стоимость каждого сообщения — 3 рубля.

■ По обычной почте (адрес см. в начале журнала), сделав на конверте пометку «**Горячая линия: игры**».

Что нужно сделать, чтобы на ваш вопрос ответили

■ Ответы на вопросы даются только на страницах журнала. Отвечать на каждое письмо в индивидуальном порядке мы, к сожалению, не можем — их слишком много.

■ SMS принимаются либо на русском (кириллицей), либо на английском языке, но ни в коем случае ***не транслитом***.

■ В рубрике «Горячая линия: игры» не рассматриваются вопросы о том, что делать, если игра зависает, как устанавливать моды, где найти тот или иной патч, как пройти особо заковыристое место в игре и так далее.

■ Старайтесь формулировать ваши вопросы как можно четче и лаконичнее, не забывайте указывать тему письма. Перед тем как писать нам, просмотрите рубрику «Горячая линия: игры» в предыдущих номерах журнала — вполне возможно, что там уже есть ответ на ваш вопрос.

■ Не забывайте подписываться. Вы же хотите, чтобы мы опубликовали ваше имя?

Copyright © 2008 Motorm4x. © The Easy Company 2008, MOTORM4X is a registered trademark of The Easy Company. © 2008 GFI. All rights reserved. © 2008 «Бествей». Все права защищены. www.russobit-m.ru
Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (495) 611-10-11, 967-15-81. Техническая поддержка: support@russobit-m.ru; (495) 611-62-85, а также на форуме по адресу: http://www.russobit-m.ru/forums/

Ведущий рубрики: Станислав Ломакин

5 ЛЕТ НАЗАД ВО ЧТО ИГРАЛИ

Max Payne 2: The Fall of Max Payne

ДАТА ВЫХОДА	2003 год
ЖАНР	Золотой фонд игрокинематографа
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК	Rockstar Games/Remedy Entertainment и 3D Realms

Почему вслед за прекрасной первой частью некоторые разработчики порой выпускают непотребный сиквел или игру, явно далекую от оригинала? Виной тому может быть эфемерное шило в пятых точках, повинуясь которому окрыленные успехом авторы начинают менять все подряд и тем самым разрушают то, из-за чего их игра в свое время получила высокие оценки. В случае с **Max Payne 2** вышло иначе.

Создав себе в первом **Max Payne** солидный задел, Remedy модифицировали пословицу про устав и чужой монастырь и получили примерно следующее: с новым уставом не стоит лезть не то что в чужой, но и в свой собственный монастырь, особенно если старый устав еще хорош. Выход на бис и без того прекрасной игры на поверку обернулся коротким, но емким концертом. В игровой механике Remedy сделали минимум изменений — прежде всего, позволили полоске bullet time со временем восстанавливаться. Это заметно облегчило игру, заодно напомнив, что у нас тут все же не **Splinter Cell**, а чистый спинномозговой экшен. Зато настроение игры изменилось радикально: на смену Сэму Ярви с его безумной ухмылкой в роли Макса Пейна пришел меланхоличный Тимоти Джиббс, на смену зиме — осень, на смену мести — отрешенность. Неизменным осталось только главное правило: вокруг Макса всегда все умирают — и друзья, и враги.

10 ЛЕТ НАЗАД ВО ЧТО ИГРАЛИ

SiN

ДАТА ВЫХОДА	1998 год
ЖАНР	Непутевый шутер
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК	Activision/Ritual Entertainment

SiN, свою самую знаменитую игру, **Ritual Entertainment** выпустили буквально сразу после mission pack для **Quake** под названием **Scourge of Armagon** (своего первого проекта вообще). Порыв молодой компании был с воодушевлением поддержан прессой, по ходу разработки игре без устали пророчили светлое будущее. Многие могут поспорить, но SiN и в самом деле был лучшим из того, что сделала Ritual. С одной лишь проблемой: игра так и осталась отличной лишь в перспективе. Дизайн уровней (стараниями Ричарда «Levelord» Грея), сценарий, интеллект противников, раскрученный движок от **id** — все это составило светлую половину игры, вторая же половина была съедена минусами, главным образом многочисленными недоделками по технической части (двухминутные загрузки, даже при использовании quicksave), что не очень-то вязалось с непомерными системными требованиями. Проблемы постепенно решались патчами, но чувство недоделанности осталось. После аддона **Wages of SiN** (1999) Ritual забросили свое детище и вернулись к нему только в 2006-м. Пороху хватило всего на один эпизод (**SiN Episodes: Emergence**). В связи с неуспехом всего предприятия ряды Ritual покинули ценные кадры, а ее остатки были с потрохами проданы компании **Mumbo-Jumbo**, занимающейся разработкой электронных версий маджонга и крестиков-ноликов.

15 ЛЕТ НАЗАД ВО ЧТО ИГРАЛИ

Lands of Lore: The Throne of Chaos

ДАТА ВЫХОДА	1993 год
ЖАНР	Dungeon crawling от первого лица
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК	Virgin Interactive/Westwood

Успех, настигший **Westwood** в начале девяностых, стоял на трех черепахах: адвенчурной трилогии **The Legend of Kyrandia**, **Dune 2**, положившей начало жанру RTS, и серии **Lands of Lore**.

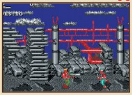
Сделав для издательства **Strategic Simulations** две части знаменитой **Eye of Beholder**, Westwood сошли с дистанции на третьей, мотивировав это надоевшей им D&D-системой, и перешли под крыло **Virgin**. За основу Lands of Lore была взята платформа культовой **Dungeon Master** (1987) с видом от первого лица, боями в реальном времени и отказом от большинства навязанных D&D-системой заморочек. В частности, вместо деления на классы использовалась система «что качаешь, то и растет»: ближний бой стимулировал способность fighting, дальний — rogue, магические атаки перепрофилировали персонажа в волшебника. Что же касается главного героя (а у него было еще два компаньона), то для него границ развития и вовсе не было. Как и в Dungeon Master, большая часть игры проходила в лазании по подземельям, в честь чего играм такого жанра дали свое название — dungeon crawling.

Решив скроить ролевую игру на свой лад, Westwood не прогадала: в отличие от Eye of Beholder серия дожила до триквела.

20 ЛЕТ НАЗАД ВО ЧТО ИГРАЛИ

Super Contra

ДАТА ВЫХОДА	1988 год
ЖАНР	Бескомпромиссный shoot'em up
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК	Konami

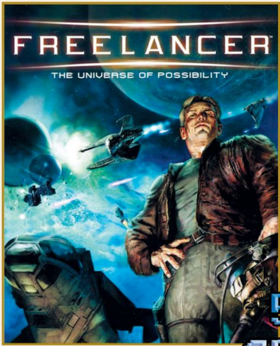


С самого начала серия **Contra** сидела на двух стульях: на аркадных автоматах и приставках. Как правило, сначала выпускают оригинал для аркад, а спустя какое-то время переносят его на домашние консоли. Так же было и с **Super Contra** (второй игрой серии).

На игровых автоматах эта игра выглядела технологичнее, чем в милой нашему сердцу версии для NES, а серьезное изменение в геймплее было только одно. Если в первой части вид сбоку иногда сменялся на псевдотрехмерные, похожие на тир уровни, то здесь на их место пришли более энергичные пробежки в overhead-ракурсе.

В остальном это был пример честного платформера, где соблюдалось одно простое правило: люди, будь то враги или герои, умирают с первого выстрела. Вместе с тем количество противников при таком балансе требовало от игрока не то чтобы сноровки, а скорее чувства такта и последовательности.

Интересная история связана с названием Super Contra. Выход игры на западный рынок совпал с «Ирангейтом» (Iran-Contra или «Иран-контрас»): во второй половине 80-х несколько членов американского правительства были уличены в продаже оружия Ирану. Дабы не нагнетать обстановку, Konami лаконично окрестили западную серию **Super C**.



ДАТА ВЫХОДА	2003 год
ЖАНР	Бег по космическому кругу
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК	Microsoft/Digital Anvil

5 ЛЕТ

Сразу внесем ясность, чтобы впредь не возвращаться: главным в жанре космических симуляторов всегда был человек по имени Крис Робертс (Chris Roberts). Прошедшее время здесь имеет особое значение — использовать его стали в 2000 году, а спустя еще три года оно закрепилось окончательно. Крис Робертс жив, здоров, продюсирует в Голливуде кино («**Каратель**», «**Оружейный барон**», «**Счастливое число Слевина**») — чего не скажешь о жанре космических симуляторов, который фактически уже стал достоянием прошлого.

Создав в начале 90-х выдающуюся серию **Wing Commander**, Робертс покинул **Origin** и основал собственную студию — **Digital Anvil**. Первый ее проект, созданный под руководством Эрина Робертса (младшего брата Криса), назывался **Starlancer**, это была игра о войне между странами Запада и русско-китайско-арабской коалицией за обладание Солнечной системой. Сам Крис в это время разрабатывал свой самый амбициозный проект — **Freelancer**. Формально — продолжение Starlancer (объединяла их только сюжетная завязка: Запад проиграл войну и эмигрировал в дальний сектор космоса), фактически же совсем другая игра. В отличие от Starlancer здесь во главу угла ставились не сражения, а скитания по космосу в манере **Elite** и серии **X**.

Мой корабль Anubis все торговцы оценивают не более чем в 1100 кредитов — то есть как минимум в 350 раз дешевле любого истребителя класса super heavy. Тем не менее нужно быть полным идиотом, чтобы его продать — такой дают только после того, как 13 миссий фрилансишь по городам и весям черной бездны. Да и обвес имеет неплохой, в народе называемый «мое почтение». С третьего раза убедившись, что запланированной сценарием чертовой дюжины миссий не избежать, после их прохождения так и рвешься на волю — сюжет раскрывает чуть больше половины звездных систем, а самая полная из существующих ныне карт игры на самом деле таковой не является. Названия всех систем и планет за редкими исключениями сопряжены с географией Земли (хотя Землей тут и не пахнет, она где-то далеко-далеко), так что путешествие настраивает на здоровый лад: Нью-Йорк — Калифорния — пересадка в системе Магеллан — Манчестер — Кембридж — двухчасовое плутание по системам Омеги — долгожданная Rheinland, она же Германия — в конце концов Дрезден, где такой туман, что сам черт ногу сломит. И ни одной открытой планеты...

Freelancer занял у Digital Anvil пять лет — не рекорд, но вполне себе долгострой. Заложенный Робертсом фундамент напоминал обо всех великих космосимах разом, но потом все покатилось под откос: увлекшись кино, Крис оставил должность ведущего дизайнера, и последние три года игра разрабатывалась непонятно как.

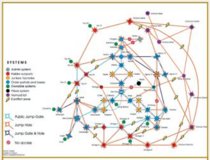
Сюжетная линия Freelancer позволяет герою достичь 18-го уровня из 38 возможных, но после размена второго десятка категории времени и свободы пребывания фрилансера в космосе съеживаются до размера небольшой луны. Не хватает главного — разнообразия. Планеты, системы, галактики и прочие космические условности различаются названиями, внешним видом и расположением планет, и на поверку этого оказывается слишком мало. Начав бравым пилотом легкого истребителя, через сутки игрового времени обнаруживаешь себя космическим планктоном на крейсере за 700 тысяч кредитов, выполняющим монотонную работу по уничтожению всего и вся или добыче полезных ископаемых. В крайнем случае контрабандистом с невеликим выбором. Планета — станция — бар — работа — планета... Дорога от Дрездена до Нового Берлина напоминает поездку на электричке за город, потому что какой-то %&# сломал ворота для входа в гиперпространство, а лететь быстрее 300 космических скоростей не может ни один корабль, ведь все летают о-ди-на-ко-во.

Freelancer относится к той породе игр, судить о которых по одной оценке нельзя: несмотря на очень высокие баллы, полученные игрой, осталось разочарование от того, каким мог бы выйти последний на сегодняшний день космосим AAA-класса, останься у его штурвала Крис Робертс.

Планета New London, как и положено, дождлива.

С чем у Freelancer проблем точно не было, так это с роликами. К ним Робертс всегда испытывал особую слабость.

В бою плотный поток астероидов и мусора мешает только первые секунды.



Та самая «неполная» звездная карта Freelancer. Не хватает, грубо говоря, Испании.

ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВОСТИ

Николай Жогов

Звук повсюду

Чудо-колонки от Logitech

Logitech выпустила **Z-5** — акустическую систему, колонки которой распространяют звук сразу во всех направлениях. К компьютеру акустика подсоединяется через разъем USB, по нему же она получает питание. Очевидно, что целевая аудитория новинки — люди, которым не сидится на одном месте, поэтому Z-5 предусмотрительно оснащена пультом дистанционного управления. Увы, качество звучания далеко не выдающееся (суммарная мощность динамиков составляет всего 4 Вт). Тем не менее за всенаправленность производитель просит немалую сумму в $80.

Больше меди материнкам!

Рекламный ход или реальная польза?

Компания **GIGABYTE** анонсировала новую линейку материнских плат **Ultra Durable 3**. Главное, что изменилось по сравнению с предыдущей линейкой, — меди в платах стало больше. Толщина слоев питания и заземления у новинок составляет 70 мкм, что в два раза больше стандартной нормы (то есть сопротивление в электрических цепях снижается на 50%). В результате рабочие температуры системных плат падают на несколько десятков градусов.

Также новые материнки снабжаются технологией **Dynamic Energy Saver Advanced**, снижающей энергопотребление системы. То, чем славились платы серии **Ultra Durable 2** в прошлом (например, твердотельными конденсаторами), тоже никуда не исчезло.

Насколько хороши новые платы GIGABYTE, мы узнаем уже в самое ближайшее время во время тестов.

Осторожно, высокое напряжение!

Производители памяти озадачены характеристиками Nehalem

В сеть просочились тревожные новости. Говорят, что грядущие процессоры **Intel Core i7** (они же **Nehalem**) могут преподнести энтузиастам неприятный сюрприз. Утверждается, что в новой архитектуре напряжение ядра и контроллера памяти синхронизировано, а значения свыше 1,65 В приводят к деградации процессоров. На первый взгляд — ничего страшного. Но стоит вспомнить, что дорогие и быстрые модули DDR3, представленные сегодня на рынке, работают на сильно завышенных напряжениях — для них и 2 В не потолок. Конечно, есть исключения, вроде комплекта **Chaintech APOGEE GT DDR3** 1600 МГц (он работает при 1,6 В), но это редкость. Большинство оверклокерских модулей памяти в системах на основе Nehalem, возможно, так и не смогут заработать на полную мощность.

Режим DDR3-2000 для старших моделей Core i7 будет штатным, так что потребность в низковольтных модулях сейчас велика. Посмотрим, смогут ли производители памяти удовлетворить запросы покупателей.

Корпус-холодильник

Суперэффективная фреонка от Thermaltake

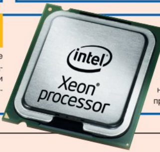
Компания **Thermaltake** начала продажи **Xpressar RCS100** — компьютерного корпуса со встроенной системой фазового перехода, или, проще говоря, фреонкой. За сумму порядка $800 покупатели получают решение, которое охлаждает процессоры на 15-20 градусов лучше, чем дорогие водянки.

Во время работы устройства температура испарителя, крепящегося к процессору, составляет всего 15 градусов, то есть он зачастую холоднее окружающего воздуха. Регулятор подачи фреона подсоединяется к разъему для кулера: чем больше температура процессора, тем выше подаваемое напряжение и, соответственно, тем эффективнее работает система. В корпус можно установить далеко не каждую материнскую плату. В список совместимых моделей входят лишь несколько материнок от **ASUS**, **GIGABYTE** и **MSI**.

Шесть ядер

Покорен очередной частотный рубеж

В продажу поступили шестиядерные процессоры **Intel**, известные под кодовым именем **Dunnington**. Пока в новом семействе представлены лишь две серверные модели: **Xeon X7460** (2,66 ГГц) и **Xeon X7460** (2,4 ГГц). В основе новых процессоров лежат вычислительные ядра поколения **Penryn**.



В настольном сегменте шестью ядрами обзаведутся модели семейства **Westmere**, но о конкретных сроках их появления пока ничего не известно: Intel прекрасно понимает, что время этих процессоров еще не настало.

Новый старый игрок

S3 вновь заявила о себе

Неожиданно для всех компания **S3 Graphics** представила новую серию графических решений. **Chrome 400 ULP** — мобильные видеоадаптеры, предназначенные для использования в нетбуках и маломощных ноутбуках. Разработчик делает ставку на низкое энергопотребление видеочипов — под нагрузкой оно не превышает 7 Вт. За функции энергосбережения отвечает собственная технология **PowerWize**. Для игр эти модели, конечно же, не предназначены, но у них есть ряд других интересных особенностей. Например, новые графические ядра поддерживают декодирование видео на аппаратном уровне для форматов H.264, MPEG-2, MPEG-4, VC-1, WMV-HD, AVS и AVC. Кроме того, серия Chrome 400 ULP дружит с интерфейсами HDMI и DisplayPort.

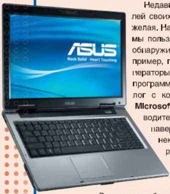
На наш взгляд, у S3 есть все шансы потеснить **AMD** и **NVIDIA** в сфере недорогих мобильных чипов. Правда, для этого компании надо срочно обзаводиться сильными партнерами. Пока что новинками заинтересовалась лишь **Fujitsu**.

Новости одной строкой

- **Intel** начала продажи своих первых твердотельных накопителей. На данный момент доступны две модели по 80 Гб каждая: 2,5-дюймовая **X25-M** и 1,8-дюймовая **X18-M**.
- Интегральной микросхеме, одному из ключевых изобретений XX века, исполнилось ровно 50 лет.
- На радость экологам фирма **INF Import** выпустила серию флэшек **Recycle** с корпусами из переработанной газетной бумаги. Объемы — от 512 Мб до 16 Гб.
- NVIDIA пришлось уволить 360 сотрудников. Последний раз подобные массовые увольнения проводились в далеком 1993 году.
- Начались поставки **Atom 330** — двухъядерной версии бюджетного процессора Intel. Модель работает на частоте 1,6 ГГц.
- Семейство звуковых карт **ASUS Xonar** пополнилось двумя новыми моделями — **Xonar Essence** и **Xonar HDAV**.
- В продажу поступили SD-карты **Lexar Shoot-n-Sync**, оснащенные встроенными адаптерами Wi-Fi.

Неожиданный бонус

Кряки в подарок к каждому ноутбуку ASUS

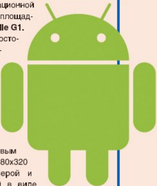


Недавно **ASUS** очень удивила покупателей своих ноутбуков, причем сама того не желая. На диске для восстановления системы пользователи среди различного софта обнаружили кое-что очень интересное. Например, папку Crack, хранящую в себе генераторы ключей для разных популярных программ. Немало удивления вызвал каталог с конфиденциальными документами **Microsoft**, предназначенными для производителей компьютеров. Программистов наверняка порадовали исходные коды некоторых программ ASUS, а конкуренты вдоволь позлорадствовали, наткнувшись на секретные слайды, описывающие технические проблемы продукции компании.

Виновников обещали наказать, а покупателям были принесены извинения. Однако что-то нам подсказывает, что клиентов ASUS содержание диска не очень-то и огорчило.

Андроид к бою готов

Вышла мобильная операционка от Google



Состоялся дебют мобильной операционной системы **Google Android**. Стартовой площадкой для нее стал коммуникатор **T-Mobile G1.** Набор программ, включенных в ОС, состоит из многочисленных приложений поискового гиганта, таких как **Google Earth** и браузер **Chrome Lite**. Android основана на ядре **Linux**, и код у нее, естественно, открытый. Для сторонних разработчиков запущен специальный сервис **Google Android Market**, через который они смогут распространять свой софт.

T-Mobile G1 оснащен 3,17-дюймовым сенсорным экраном с разрешением 480x320 пикселей, 3,1-мегапиксельной камерой и QWERTY-клавиатурой, выполненной в виде сдвижного блока. Коммуникатор поддерживает GPS, а также все современные технологии связи, включая Wi-Fi. А вот с дизайном явные проблемы: на фоне конкурентов Android выглядит топорно.

Дороже и быстрее

Новая видеокарта под старым именем

NVIDIA решила окончательно запутать покупателей. Поначалу компания продавала старые видеокарты под новым именем (**GeForce 9800 GT** тому явный пример). Теперь все происходит с точностью до наоборот: под старым именем продвигаются новые видеоадаптеры. Речь идет о модификации **GeForce GTX 260**, оснащенной 216 потоковыми процессорами вместо привычных 192. Прирост быстродействия не бесплатен — за лишних 24 шейдерных блока придется немного доплатить. Самое забавное, что NVIDIA не давала своим партнерам предписаний, как именно называть данную модификацию видеокарты. В итоге конечные решения отличаются всевозможными приписками вроде **AMP2** или **Gold**.

Как показывают тесты, обновленная карта оказывается быстрее предшественницы на 5-10% и незначительно обходит главного конкурента в лице **Radeon HD 4870**. Старую и новую версии видеокарты можно объединять в режиме SLI.

Наш совет: будьте внимательны при покупке — не все GeForce GTX 260 одинаково полезны.

Красиво жить не запретишь

Флэшка как предмет роскоши

USB-накопитель может быть не только носителем информации, но и ювелирным украшением. Об этом нам лишний раз напомнила компания **Gresso**, выпустившая флэшку **Enigma**. Новинка выполнена в форме треугольного кулона, разделяемого на три части. У каждой из частей есть собственный USB-коннектор, а объем встроенной памяти составляет 64 Гб. Таким образом, суммарно в кулон помещается до 192 Гб данных. Корпус тройного флэш-накопителя выполнен из африканского черного дерева, инкрустирован золотом и бриллиантами. Доступно два варианта оформления: **Constellation** и **Labyrinth**. Эта имиджевая, но практичная вещица продается по цене в 5000 евро. Любопытно посмотреть на тех, кому нужна флэшка за такие деньги…

ЦВЕТОПРЕСТАВЛЕНИЕ

Тестирование 24-дюймовых ЖК-мониторов

Михаил Карасев

Сегодня мы предлагаем вам не совсем обычный тест. В наши руки попали четыре 24-дюймовых монитора с тремя типами жидкокристаллических матриц. Сравнивать их просто так, в лоб, было бы некорректно, поэтому основная идея тестирования — наглядно показать разницу между матрицами, оценить их цветопередачу и качество изображения. Попутно мы разберемся, как выжать из каждого монитора максимум при помощи калибратора, и проведем небольшой ликбез по самым важным характеристикам современных дисплеев.

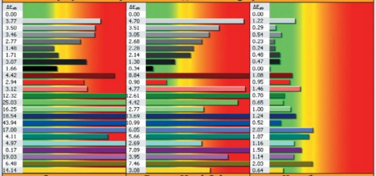
Samsung SyncMaster T240

Технические характеристики ● **Диагональ:** 24 дюйма ● **Тип ЖК-матрицы:** TN+film ● **Родное разрешение:** 1920x1200 пикселей ● **Яркость:** 300 кд/м² ● **Контрастность:** 1000:1 (динамическая 20000:1) ● **Углы обзора (горизонталь/вертикаль):** 170°/160° ● **Время отклика:** 5 мс (gray-to-gray) ● **Разъемы:** D-sub, DVI-D, HDMI ● **Поддержка HDCP:** есть ● **Дополнительно:** 2 разъема USB, аудиовыход, S/PDIF-выход ● **Размеры:** 610x502,5 x245 мм ● **Вес:** 6,8 кг ● **Цена:** от 16 000 руб.

SyncMaster T240 от компании **Samsung** — представитель дисплеев на самом дешевом типе ЖК-матриц **TN+film**. Распаковывая коробку с монитором, мы не надеялись увидеть там что-либо сногсшибательное. Однако T240 нас приятно удивил своим дизайном: черный глянцевый монитор, изящная ножка плавно переходит в овальное основание, прозрачная окантовка дисплея — все как в дорогих моделях ЖК-телевизоров. Отсутствие каких-либо регулировок высоты и наклона у монитора только усиливает это сходство. Разъемов для подключения три: D-sub, DVD-D и HDMI. Этого достаточно, чтобы подсоединить как ПК, так и современную консоль.

На передней панели расположена всего одна сенсорная кнопка для включения/выключения монитора. Основные клавиши управления находятся справа: «меню», «вверх», «вниз», «ввод» и кнопка автоматической настройки при аналоговом подключении. Поначалу такое расположение непривычно, но осваиваешься с ним довольно-таки быстро. Набора опций в меню хватает для изменения основных настроек. Отдельно выделим фирменную самсунговскую технологию **MagicColor**. Она улучшает цветопередачу, оттенки становятся более яркими и естественными.

Графики измерения DeltaE для Samsung SyncMaster T240



Изображение стандартное для TN: оно контрастное, но в то же время немного блеклое. Есть серьезные засветки матрицы, у градиентов заметны грубые границы, цвета уходят в холодную сине-зеленую гамму. А вот углы обзора, по сравнению со старыми мониторами на TN, значительно лучше.

Посмотрим, что покажут наши измерения и регулировки. При стандартных настройках: яркость — 301 кд/м², контрастность — 892:1, цветовая температура — 6600 K, DeltaE — 9,25, уровень черного — 0,34 кд/м². Показатели, скажем так, не фонтан. Уменьшаем яркость до 30% и включаем режим MagicColor. Получаем: яркость — 170 кд/м², контрастность

Достаточно дешевый монитор с «дорогим» дизайном, прекрасно подходящий для игр и фильмов в разрешении Full HD.

Условия тестирования

Все мониторы подключались по цифровому интерфейсу DVI.

Мы работали в **Windows Vista Ultimate 64-bit Edition** и программах **Adobe Photoshop CS3**, **CorelDRAW Graphics Suite X4**, играли в **Unreal Tournament 3**, **Crysis Warhead** и **World in Conflict**. Пересмотрели несколько раз фильмы «**Город грехов**» и «**Трансформеры**».

— 807:1, цветовая температура — 6650 K, DeltaE — 4,83, уровень черного — 0,21 кд/м². Это уже совсем другое дело. Теперь и кино смотрится красивее, и игры живее. Финальный аккорд — калибровка. Нам удалось добиться следующих результатов: DeltaE — 0,94, уровень черного — 0,14 кд/м² при яркости 120 кд/м² и температуре 6500 K. И вот это уже удивительно: таких высоких показателей мы не ожидали. Цветопередача просто отличная. Другое дело, что без помощи калибратора таких результатов не добиться.

Вердикт: Монитор с шикарным дизайном и высоким качеством картинки за более чем приемлемые деньги.

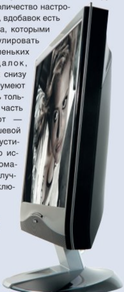
Плюсы:
+ Превосходный дизайн
+ Низкая цена
+ Полезный режим MagicColor
+ Хорошие показатели цвета после калибровки

Минусы:
– Уход цветовой гаммы в холодную синеву
– Нет регулировок высоты и наклона
– Плохие заводские настройки

ViewSonic VX2435wm

Технические характеристики ● **Диагональ:** 24 дюйма ● **Тип ЖК-матрицы:** P-MVA (Premium MVA) ● **Родное разрешение:** 1920x1200 пикселей ● **Яркость:** 500 кд/м² ● **Контрастность:** 1000:1 ● **Углы обзора (горизонталь/вертикаль):** 176°/176° ● **Время отклика:** 8 мс (gray-to-gray) ● **Разъемы:** D-sub, HDMI, компонентный (YPbPr/YCbCr), композитный (CVBS) ● **Поддержка HDCP:** есть ● **Дополнительно:** аудиовыход, динамики 2x3 Вт ● **Размеры:** 572x510x244 мм ● **Вес:** 8 кг ● **Цена:** от 21 000 руб.

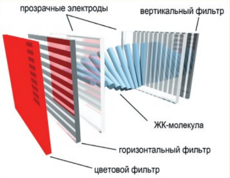
Теперь поговорим о матрицах типа MVA. Оценить все особенности технологии мы сможем на примере монитора **ViewSonic VX2435wm**. Но сначала несколько слов о внешнем виде. Дизайнеры ViewSonic не ударили в грязь лицом — монитор очень красив, хотя и проигрывает SyncMaster T240. Зато, в отличие от детища Samsung, у VX2435wm можно изменять угол наклона дисплея. На нижней панели по центру расположены пять клавиш управления: «питание», справа от нее — кнопки «вверх-вниз», а слева — кнопки вызова меню и ввод. Управление немного непривычное, но удобное (меню — на русском языке). Количество настроек стандартное, вдобавок есть настройки звука, которыми можно регулировать громкость маленьких колонок-пищалок, расположенных снизу монитора. Они умеют воспроизводить только высокие и часть средних частот — как замена дешевой настольной акустике подходят, но истинным меломанам, конечно, лучше их сразу отключить.



ViewSonic VX2435wm идеально подходит для начинающих дизайнеров и фотографов, ну а уж игроманы и киноманы будут просто в восторге.

на правах рекламы

Вся правда о жидкой матрице



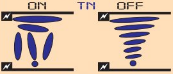
Жидкие кристаллы (ЖК) — вещества, которые одновременно обладают свойствами как жидкостей, так и кристаллов. По структуре ЖК представляют собой этакое желе, состоящее из молекул вытянутой формы, размещенных в этом желе строго определенным образом. Одно из важнейших свойств ЖК — способность изменять ориентацию молекул под воздействием электрического тока.

Каждая ячейка матрицы, так называемый субпиксель (subpixel), состоит из слоя молекул, размещенного между двумя прозрачными электродами, и двух поляризационных фильтров. Если убрать слой жидких кристаллов, свет, пропускаемый первым фильтром, будет практически полностью блокироваться вторым. Поверхность электродов, контактирующая с жидкими кристаллами, обработана особым образом для того, чтобы молекулы изначально выстраивались в одном направлении. Для подсветки ячеек используют искусственный источник света — лампы.

Типы ЖК-матриц

Основные технологии при изготовлении ЖК-дисплеев: **TN+film**, **IPS** и **MVA** и **PVA**.

TN+film (Twisted Nematic + film, «скрученные нематики»)



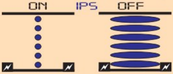
Самый древний тип ЖК-матриц. Нематическое жидкокристаллическое желе состоит из продолговатых кристаллов, размещение которых упорядочено, но при этом они не образуют жесткой структуры.

В матрицах TN несколько слоев кристаллов выстроены параллельно плоскости экрана. Верхний и нижний слои повернуты относительно друг друга на угол 90°, а все остальные закручены по спирали. Таким образом, весь пропущенный свет также «закручивается» и беспрепятственно проходит через внешний слой. В выключенном состоянии ячейка матрицы TN светится, а при подаче напряжения кристаллы постепенно проворачиваются. Чем выше напряжение, тем больше кристаллов разворачивается и тем меньше проходит света. Как только все кристаллы развернутся параллельно световому потоку, ячейка «закрывается».

Главная проблема матриц TN в несогласованности поворота кристаллов: одни уже развернуты полностью, другие — только начали. Из-за этого происходит рассеивание светового потока, и в конечном счете картинка под разными углами выглядит неодинаково. Горизонтальные углы обзора у современных ЖК-матриц считаются приемлемыми, но даже при небольших отклонениях по вертикали появляются сильные искажения.

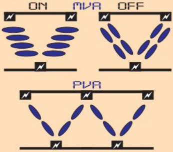
Цветопередача TN-мониторов далека от идеальной — они в принципе не могут выводить полную палитру цветов, компенсируя недостаток оттенков с помощью разных ухищрений. Так, в ячейке на высокой частоте попеременно воспроизводятся оттенки, ближайшие к тому, который не удается отобразить точно. За счет этого ячейки быстро срабатывают и потребляют меньше энергии. Ко всему прочему TN-матрицы самые дешевые.

IPS (In Plane Switch, «параллельно поворачивающиеся кристаллы»)



В IPS-матрицах все кристаллы расположены параллельно плоскости панели и поворачиваются одновременно. Когда подается напряжение, молекулы ЖК поворачиваются на 90° и пропускают свет. В выключенном состоянии ячейка черная (а не светящаяся, как у TN). IPS-технология обеспечивает наилучшую цветопередачу и максимальные углы обзора. IPS стали негласным стандартом для профессиональных мониторов.

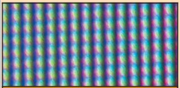
VA (Vertical Alignment, «выровненные по вертикали кристаллы»)



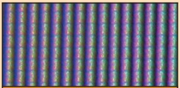
VA-матрицы — своеобразный компромисс между TN и IPS. Здесь кристаллы в выключенном состоянии расположены перпендикулярно плоскости экрана. Соответственно, черный цвет получается максимально чистым и глубоким. Но когда наблюдатель смотрит на экран под углом, появляются искажения. Для решения этой проблемы применяется мультидоменная структура — **Multi-Domain Vertical Alignment** (**MVA**). Это такие выступы на обкладках, определяющих направление поворота кристаллов. Если два блока поворачиваются в противоположных направлениях, при взгляде сбоку один из них будет темнее, а другой светлее: для человеческого глаза отклонения взаимно компенсируются.

В ЖК-матрицах PVA нет выступов, и в выключенном состоянии кристаллы строго вертикальны. Чтобы кристаллы соседних блоков поворачивались в противоположных направлениях, нижние электроды сдвинуты относительно верхних.

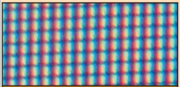
Цветопередача P-MVA и S-PVA (улучшенных версий матриц) почти так же хороша, как и у IPS. Углы обзора — максимально широкие, черный цвет — наилучший, яркость и контрастность — максимально возможные среди всех существующих технологий.



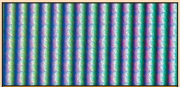
Субпиксели ЖК-матрицы TN на примере Samsung SyncMaster T240



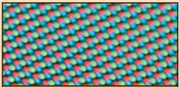
Субпиксели ЖК-матрицы S-PVA на примере NEC MultiSync LCD2470WNX



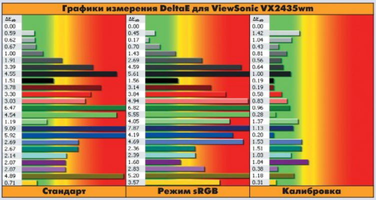
Субпиксели ЖК-матрицы IPS



Субпиксели ЖК-матрицы P-MVA на примере ViewSonic VX2435wm



И для сравнения субпиксели ЭЛТ-монитора



У VX2435wm неприлично много разъемов: цифровой HDMI и четыре аналоговых — D-sub, S-Video, композитный (обычный тюльпан RCA) и компонентный с поддержкой разрешения до 1080i. Интерфейсы расположены удобно, а от посторонних глаз их прячет пластиковая крышка. Интересная особенность: у VX2435wm нет DVI! В комплекте идет кабель DVI-to-HDMI, то есть подключать монитор к компьютеру можно либо через HDMI, либо через D-sub. Второй вариант отпадает сразу: при аналоговом соединении на мониторах с таким разрешением изображение получается размытым. Так что рекомендуем подключать исключительно через HDMI.

Приглядываемся к картинке. Цвета яркие, сочные, градиенты гладкие. Есть небольшие засветки ЖК-матрицы снизу, но они не критичны и видны только на черном фоне. Изображение теплое, с уходом в зеленую гамму. Однако хватит субъективной оценки — обратимся к цифрам. При стандартных настройках результаты замеров следующие: яркость — 516 кд/м², контрастность — 872:1, цветовая температура — 6100 K (вот и подтверждение цветовым искажениям), DeltaE — 2,87, уровень черного — 0,59 кд/м². Неплохо, вот только температура подкачала.

У всех мониторов марки ViewSonic есть палочка-выручалочка — цветовая предустановка **sRGB**, которая блокирует значения яркости и контрастности. Включаем sRGB, получаем в итоге: яркость — 122 кд/м², контрастность — 896:1, цветовая температура — 6400 K, DeltaE — 3,35, уровень черного — 0,14 кд/м². Уже намного лучше. Теперь даже без калибровки на VX2435wm можно профессионально работать с фотографиями.

Но мы, разумеется, откалибровали монитор; финальные замеры: яркость — 120 кд/м², контрастность — 846:1, цветовая температура — 6500 K, DeltaE — 0,81, уровень черного — 0,14 кд/м². К сожалению, добиться лучших характеристик помешал большой шаг некоторых настроек — точная регулировка попросту невозможна. Качество изображения немного подросло, но упомянутые ранее недостатки остались на месте: засветка и уход в зеленую гамму.

Вердикт: Несмотря на мелкие недостатки, отличный монитор для дизайнеров и фотографов. Разумеется, игрокам и киноманам он тоже подойдет, хотя они, скорее всего, просто не оценят всех возможностей.

Плюсы:

+ Возможность подключения до пяти устройств
+ Оригинальный дизайн
+ Цветовая предустановка sRGB
+ Встроенные колонки

Минусы:

– Всего один цифровой интерфейс — HDMI
– Отклонение цветовой палитры в более теплую зеленую гамму
– Нет регулировки по высоте
– Слишком большой числовой шаг в некоторых настройках

NEC MultiSync LCD2470WNX

Технические характеристики ● **Диагональ:** 24 дюйма ● **Тип ЖК-матрицы:** S-PVA (Super PVA) ● **Родное разрешение:** 1920x1200 пикселей ● **Яркость:** 500 кд/м² ● **Контрастность:** 1000:1 ● **Углы обзора (горизонталь/вертикаль):** 176°/176° ● **Время отклика:** 6 мс (gray-to-gray) ● **Разъемы:** D-sub, DVI-D ● **Поддержка HDCP:** есть ● **Дополнительно:** 2 разъема USB ● **Размеры:** 559x420x270 мм ● **Вес:** 12,4 кг ● **Цена:** от 29 000 руб

Компания **NEC** — не новичок на рынке мониторов, ее продукция всегда славилась высоким качеством, но стоила при этом довольно серьезных денег. **Multisync LCD 2470WNX** в нашем тесте отстаивает честь ЖК-матриц типа S-PVA.

Нам досталась бело-серебристая модель стандартного «нековского» исполнения — дизайн предельно аскетичен. Широкая ножка монитора (внутри нее, кстати, есть отделение для проводов) стоит на круглой вращающейся подставке. Можно легко отрегулировать как наклон панели, так и ее высоту. Набор разъемов стандартен: аналоговый D-sub и цифровой DVI-D.

Настройка изображения осуществляется при помощи четырех кнопок («вкл/выкл», «сброс/выбор режима», «выбор/1-2» и «меню»), расположенных на нижней кромке передней панели. Между кнопками «выбор» и «меню» есть миниатюрный 4-сторонний джойстик для навигации. Управление удобно и интуитивно понятно с самого начала работы.

SPEEDLINK

D-Struct Wireless PS3/PC
беспроводной геймпад для PlayStation 3 и Windows PC

артикул производителя - SL-4441

Удобство и точность! Новый беспроводной геймпад Speed-link D-Struct Wireless PS3/PC обеспечивает длительную комфортную игру на расстоянии до 10 метров, имеет прорезиненные рукоятки и высокоточные аналоговые мини-стики. Четыре цвета на выбор: белый, черный, серебряный или синий.

Особенности:
- Кнопка прямого доступа к меню PS3
- Функция турбо-огня
- Два аналоговых мини-стика с функцией кнопки
- 8-позиционный D-pad
- USB радиоприемник на частоте 2,4 ГГц
- Аккумуляторы в комплекте
- Переход в спящий режим для энергосбережения
- Подходит для PlayStation 3 и Windows PC

www.speedlink-russia.ru
на правах рекламы

рекомендованная цена
1390 руб.

НЕОТОРГ единая справочная служба (495) 223-23-23 | www.neotorg.ru

Каждый охотник желает знать, где сидит фазан

Цветовая температура — величина, измеряющаяся в градусах Кельвина (К). Она определяется температурой абсолютно черного тела (полностью поглощающего падающие на него лучи), которое при нагреве до некоего заданного уровня светится определенным цветом. Проще говоря, если изменять температуру абсолютно черного тела, оно будет обретать разные цвета. Каждая температура абсолютно черного тела соответствует определенному цвету. Например, нижняя граница 1200 К — красный цвет, верхняя 18 000 К — голубой. Чем ниже цветовая температура, тем теплее белый цвет, так как в нем увеличивается процент красного. Чем выше, тем белый цвет холоднее — за счет синей составляющей. Существует эталонное значение, которое позволяет сравнивать цвета между собой, — 6500 К (дневной свет полуденного солнца в ясную погоду). Именно под эту цветовую температуру должны быть откалиброваны все мониторы.

Уровень черного. Тут все просто: идеальный случай, когда значение этой величины равно 0, — абсолютный черный цвет. Соответственно, чем ближе замеренный результат к нулю, тем чернее.

Цветопередача. Грубо говоря, она оценивается в процессе сравнения имеющихся цветов с цветами, полученными в идеальной ситуации.

DeltaE — математическая величина, которая показывает разницу между идеальным цветом и сравниваемым. Мы замеряли основные оттенки (см. графики по каждому монитору), сравнивали каждый из них с идеальным значением, а затем усредняли полученные результаты. Считается, что значения DeltaE от 1 до 3 — это показатели правильных цветов. При значениях меньше 1 цветопередача практически идеальна, и монитор подходит для профессионалов компьютерной графики и фотографии.

Контрастность — отношение яркостей самой светлой и самой темной точек изображения. Чем контрастность выше, тем детальнее и глубже изображение.

Яркость — количество света, излучаемое дисплеем. Измеряется в кд/м² (сила света, поделенная на площадь). При слишком сильном значении яркости и контрастности на мониторах возникают искажения. Нормальная яркость — 120-160 кд/м².

Угол обзора — угол, при котором падение контраста достигает заданного. Проще говоря, угол, при котором изображение остается видимым без каких-либо искажений. Для разных типов ЖК-матриц считается по-разному.

Меню на нескольких языках, включая русский. Набор опций невелик, но его достаточно для довольно гибкой настройки. Как и у многих современных мониторов, доступна функция широкоформатного масштабирования прямо из меню монитора, а не посредством драйверов видеокарты.

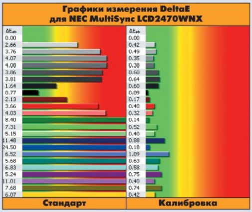
Никаких нареканий к изображению у нас не возникло. Цвета равномерные, и хотя у них немного холодноватый оттенок, выглядит все очень реалистично. Засветок ЖК-матрицы замечено не было, с градиентами тоже полный порядок. На высоте оказались и углы обзора — изображение не пропадает при любом отклонении от монитора. Окошки операционной системы, интерфейсы программ, тексты, игры и фильмы — все смотрится отлично.

Проводим измерения. При стандартных настройках получаем: яркость — 430 кд/м², контрастность — 1356:1, цветовая температура — 6700 К, DeltaE — 5,85, уровень черного — 0,32 кд/м². Впрочем, от матрицы S-PVA мы других результатов и не ждали. Тем не менее проведем калибровку: DeltaE — 0,47, уровень черного — 0,12 кд/м² при яркости 120 кд/м² и температуре 6500 K. Это практически идеал, теперь 2470WNX пригоден даже для профессионалов, работающих с графикой.

Вердикт: Монитор можно смело рекомендовать не только начинающим фотографам и дизайнерам, но и профессионалам.

Плюсы:
+ Практически идеальное изображение
+ Простота и удобство использования
+ Неплохие заводские настройки
+ В подставку вмонтирован короб для проводов
+ Есть регулировка по наклону и высоте

Минусы:
– Всего два разъема для подключения: DVI-D и D-sub
– Высокая цена



Если вы хотите видеть на экране более или менее реальную картинку и готовы за это переплатить, MultiSync LCD2470WNX — ваш выбор.

РЕЗУЛЬТАТЫ ТЕСТИРОВАНИЯ

Режим	Яркость	Контрастность	DeltaE	Уровень черного	Цветовая температура
Samsung SyncMaster T240 (TN+film)					
Заводские настройки	301 кд/м^2	892:1	9,25	0,34 кд/м^2	6600 K
MagicColor, яркость 30%	170 кд/м^2	807:1	4,83	0,21 кд/м^2	6650 K
После калибровки	120 кд/м^2	869:1	0,94	0,14 кд/м^2	6500 K
ViewSonic VX2435wm (P-MVA)					
Заводские настройки	516 кд/м^2	872:1	2,87	0,59 кд/м^2	6100 K
sRGB	122 кд/м^2	896:1	3,35	0,14 кд/м^2	6400 K
После калибровки	120 кд/м^2	846:1	0,81	0,14 кд/м^2	6500 K
NEC MultiSync LCD2470WNX (S-PVA)					
Заводские настройки	430 кд/м^2	1356:1	5,85	0,32 кд/м^2	6700 K
После калибровки	120 кд/м^2	1061:1	0,47	0,12 кд/м^2	6500 K
EIZO FlexScan HD2441W (S-PVA)					
Заводские настройки	393 кд/м^2	1250:1	3,65	0,31 кд/м^2	6600 K
После калибровки	120 кд/м^2	884:1	0,45	0,13 кд/м^2	6500 K

EIZO FlexScan HD2441W

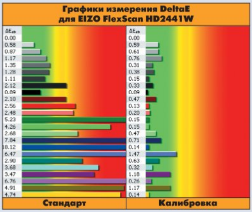
Технические характеристики ● **Диагональ:** 24,1 дюйма ● **Тип ЖК-матрицы:** S-PVA (Super PVA) ● **Родное разрешение:** 1920x1200 пикселей ● **Яркость:** 450 кд/м² ● **Контрастность:** 1000:1 (динамическая 3000:1) ● **Углы обзора (горизонталь/вертикаль):** 178°/178° ● **Время отклика:** 6 мс (gray-to-gray) ● **Разъемы:** D-sub, DVI-D, 2x HDMI ● **Поддержка HDCP:** есть ● **Дополнительно:** 2 разъема USB, аудиовыход ● **Размеры:** 566x480x230 мм ● **Вес:** 10,3 кг ● **Цена:** от 60 000 руб

Мониторы **EIZO** — редкие гости в домах простых смертных. Продукция этой компании ориентирована в основном на профессионалов в области графики, а стоимость ее заметно выше, чем у аналогичных моделей других производителей. К слову сказать, в редакции «Игромании» уже лет пять стоят с десяток 17-дюймовых мониторов EIZO, которые до сих пор прекрасно себя чувствуют и выдают отменное изображение.

Наш сегодняшний подопытный, **FlexScan HD2441W** из мультимедийной серии **SlimEdge**, сделан на той же матрице, что и NEC Multisync LCD 2470WNX — S-PVA. Правда, модель от EIZO стоит в два раза дороже. Внешне FlexScan HD2441W выглядит скромно, но стильно: черная раскраска, прямые линии корпуса, внизу — овальная панель управления. Стоит монитор на широкой ножке с плоским круглым основанием. Отрегулировать FlexScan HD2441W по высоте не получится, зато есть два варианта наклона панели. Набор интерфейсов таков: цифровые DVI-D и два HDMI, единственный аналоговый — D-sub.

У FlexScan HD2441W есть три сенсорных кнопки: «выбор источника сигнала», «вход в меню», «включение/выключение», а также сенсорная полоска прокрутки, которую надо «гладить» влево или вправо для перемещения по меню в соответствующую сторону. Аналогичным образом регулируются различные параметры.

Меню организовано грамотно и удобно. Помимо стандартных настроек есть набор уникальных опций. Например, функция отключения лампочки индикатора питания (которая зачастую мешает в темноте) — нечасто такое встретишь. Другая полезная особенность — масштабирование, совершенно незаменимое для старых игр, не поддерживающих широкоформатное разрешение. Каждое движение по меню сопровождается кратковременным писком, при желании звук можно отключить. Жаль только, что все меню на английском языке.



У FlexScan HD2441W весьма серьезная электронная начинка. Большинство настроек монитор делает самостоятельно. Яркость и контрастность настраиваются автоматически (зависят от изображения на экране и освещенности в комнате), причем довольно-таки точно. Электронных помощников можно отключить и воспользоваться дополнительными опциями вручную.

Что касается изображения, тут у FlexScan HD2441W все в полнейшем порядке. Засветок матрицы нет, градиенты просто превосходные. Углы обзора широкие, цвета равномерные, мягкие и приятные для глаз, но главное — самые правильные среди всех наших участников. Замеренные характеристики впечатляют: яркость — 393 кд/м², контрастность — 1250:1, цветовая температура — 6600 K, DeltaE — 3,5 и уровень черного — 0,31 кд/м². FlexScan HD2441W во всех смыслах отвечает девизу **Plug & Play** — включай и работай, играй, развлекайся, никаких копаний в настройках не понадобится.

Дотошные профессионалы могут провести дополнительную калибровку и получить совсем уж идеальное изображение: DeltaE — 0,45, уровень черного — 0,13 кд/м² при яркости 120 кд/м² и температуре 6500 K.

Вердикт: Практически идеальный монитор, который перед началом работы не нужно даже настраивать. Вот только цена у него, на наш взгляд, великовата. Впрочем, платить есть за что: японская сборка, сенсорное управление, продвинутая электронная начинка, великолепная цветопередача.

Плюсы:

+ Великолепные настройки по умолчанию
+ Отменная работа электронных регулировок яркости и контрастности
+ Богатый набор дополнительных опций
+ Отличная цветопередача

Минусы:

– Высокая цена
– Нет регулировки по высоте

EIZO FlexScan HD241W — лучший в нашем тестировании. Но чтобы завладеть этим красавцем, придется раскошелиться на две с лишним тысячи долларов.

Калибровка

Калибровка производилась при помощи профессионального устройства **Pantone EYE One Dysplay 2**, программного обеспечения из комплекта поставки и утилиты **basICColor display 4.0**.

Калибратор представляет собой сложный электронно-аналоговый девайс, оборудованный высокоточными датчиками. Он делает измерения на поверхности экрана и передает полученные данные на компьютер.

Процесс калибровки выглядит следующим образом:

1. Включаем монитор и прогреваем его в течение 30 минут, чтобы получить наиболее точные результаты.

2. Отключаем всех электронных помощников, динамические регулировки яркости, контрастности, а также различные оптимизации цвета и изображения.

3. Через меню монитора выставляем цветовую температуру 6500 К («теплый» режим).

4. Закрепляем калибратор по центру экрана и запускаем программу, которая по очереди выводит на экран различные цвета, анализирует данные и предлагает изменить настройки так, чтобы они стали ближе к идеальным.

5. Долго и упорно правим настройки монитора до получения приемлемых результатов.

6. Далее наступает завершающий этап измерений, создается профиль, который для ОС автоматически становится цветовой настройкой по умолчанию.

7. Теперь остается выставить готовый профиль в программах, и вуаля — монитор откалиброван.

Поколение Centrino 2

Тестирование игрового ноутбука MSI GX620-014RU

Дмитрий Колганов

За последние годы ноутбуки сильно изменились. Из печатных машинок, оснащенных выходом в интернет, они постепенно превращаются в серьезных конкурентов персональному компьютеру. Уже сложно найти ноут без отдельной видеокарты, а мощности процессоров с лихвой хватает для работы с ресурсоемкими программами вроде **Photoshop**. Да что там говорить, даже знаменитый **Crysis** без труда запускается на некоторых мобильных ПК.

С выходом новой платформы **Intel Centrino 2** (она же **Montevina**) игровые ноутбуки должны были прибавить в скорости и потерять в весе. Проверить, так ли это, мы сможем на примере **GX620** — мобильной новинки от **MSI**.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ	
Процессор	Intel Core 2 Duo P8600 (2,4 ГГц, FSB 1066 МГц, 3 Мб L2)
Платформа	Intel PM45 (Socket P, PCIe, SATA, USB, FireWire, GbLAN)
Память	APOGEE DU1G64082-800P00B 2x2048 Мб (800 МГц, CL5)
Видеокарта	NVIDIA GeForce 9600M GT (512 Мб)
Дисплей	15,4", 1680x1050, WSXGA+, Glare
Жесткий диск	WDC WD3200BEVT 320 Гб (SATA II, 7200 об/мин, 8 Мб)
Оптический привод	OPTIARC AD-7560S (SATA)
Дополнительно	Руководство пользователя, гарантийный талон, Windows Vista Home Premium, диски с драйверами и утилитами
Размеры, мм	35,5x246x374
Вес с батареей, кг	2,7
Цена, руб.	от 43 800

Встречаем...

Выглядит ноутбук стильно и красиво. Крышка и пространство рядом с клавиатурой сделаны из черного текстурированного алюминия, а через весь корпус проходит ярко-красная полоса. Сразу видно, что система мощная. Такой ноутбук не стыдно будет показать на людях (весит он, кстати, всего 2,7 кг). На клавиатуре есть цифровой блок, что для 15,4-дюймовых моделей необычно. Конечно, из-за этого пострадала основная раскладка: некоторые клавиши уменьшили в размерах, а какие-то вовсе заменили комбинациями с кнопкой Fn. Но в любом случае клавиатура заслуживает похвалы. На ней приятно печатать, кнопки мягкие и хорошо отзываются на нажатия. Порадовал тачпад: он большой и чувствительный, а его кнопки выглядят так, словно вырезаны на корпусе.

СИНТЕТИЧЕСКИЕ ТЕСТЫ			
PCMark05 1.2.0			
CPU	Memory	HDD	Overall
2289	1717	4625	3068
3DMark06 1.1.0			
SM 2.0	SM 3.0	CPU	Overall
1957	2014	854	4138

ИГРОВЫЕ ТЕСТЫ		
Crysis 1.2.1 (DirectX 10)		
Разрешение	1024x768	1280x720
Medium	28,4	20,9
High	19,22	16,06
Devil May Cry 4 (Bench, Scene 2)		
Разрешение	1024x768	1280x720
Max	34,57	32,84
Max + AA 2x	30,62	28,26
Call of Duty 4: Modern Warfare 1.7		
Разрешение	1024x768	1280x720
Max	52,7	45,5
Max + AA 2x	42,2	36,1

Управление дополнительными функциями — сенсорное: чуть выше клавиатуры есть клавиши медиаплеера, Wi-Fi, Bluetooth и встроенной веб-камеры. Но самое интересное здесь — большие сенсорные кнопки **Eco** и **Turbo**. Первая переключает режимы работы: просмотр фильмов, игры, работа с текстом. В зависимости от выбранной настройки компьютер перераспределит ресурсы и постарается выжать максимум из батареи. Вторая клавиша, Turbo, автоматически разгоняет процессор.

Диагональ дисплея — 15,4 дюйма, углы обзора не слишком большие, но изображение все равно отличное. Сочности краскам добавляет специальное глянцевое покрытие **Glare** (правда, из-за него возникают блики).

С количеством и расположением разъемов у GX620 все в порядке. В наличии: порт расширения PCMCIA, кардридер, один eSATA, четыре аудиоразъема для подключения акустики формата 7.1, модемный вход и GbLAN, FireWire, VGA и даже HDMI. Все бы хорошо, но оставшегося места хватило только для двух USB, так что придется обзавестись хабом.

Белая зависть

Конфигурации GX620 позавидовал бы иной домашний компьютер. В основе — материнская плата на базе мобильного чипсета **Intel PM45 Express** с кучей энергосберегающих технологий в придачу. Процессор — мощный двухъядерный **Intel Core 2 DUO P8600** с 3 Мб кэш-памяти второго уровня и тактовой частотой 2,4 ГГц. Оперативной памяти (DDR2) — 4 Гб, работает она на частоте 800 МГц. Под хранение данных выделен жесткий диск объемом 320 Гб и пишущий DVD. Венчает систему видеокарта **NVIDIA GeForce 9600M GT**.

Результаты тестов особой сенсацией не стали — цифры вполне соответствуют конфигурации. В **PCMark05** GX620 показал 3068 очков, а в **3DMark06** заработал 4138 попугаев. В играх производительность достойная. Crysis на максимальных настройках ноут не вытянул, но после снижения качества до среднего уровня выдал приличные 28 кадров в секунду. То же самое касается и остальных игр: если не усердствовать со сглаживанием и анизотропкой, то скорости будет хватать за глаза.

■ ■ ■

Стоит MSI GX620 от 43 800 рублей. Это не так уж и дорого, ведь перед нами действительно игровой ноутбук. Если вам хочется купить не просто замену домашнему компьютеру, а мощный мобильный ПК, который всегда будет с вами, то MSI GX620 станет отличным выбором. ■

FOXCONN®

www.foxconn.ru

DigitaLife ELA

Производительность и развлечения цифрового мира

dts Connect

DOLBY DIGITAL LIVE

Двухканальный цифровой звук

Выходы Digital Fibre/Optical и Coaxical S/PDIF обеспечивают звук высочайшего качества на выходе и большую гибкость при подключении аудио систем. Dual Digital Audio позволяет изолировать различные источники звука на ПК и выводить звук через два цифровых выхода или через 7.1-канальную аудио систему и аудио выходы на лицевой панели.

Поддержка CrossFireX™

Благодаря встроенному переключателю IDT PCIe, ELA поддерживает 3* слота PCIe 2.0 x16 (3 слота x8) с ATI CrossFireX™

8-фазный цифровой PWM

Обеспечивает лучшую подачу питания, удовлетворяя требованиям энтузиастов и оверклокеров. Эта цифровая система управлением подачей энергии обеспечивает более высокую эффективность питания, быструю и стабильную реакцию на изменения в потреблении энергии и более высокий ток на выходе для экстремального разгона.

intel P45 EXPRESS CHIPSET

- Процессоры Intel® Core ™ 2 Extreme, Core ™ 2 Quad, Core ™ 2 Duo, Pentium® Dual-Core E2xxx, Celeron® 4xx
- 8-фазный цифровой PWM
- Основана на чипсете Intel P45
- Двухканальная память DDR2 1066(oc) МГц, max. 8 GB
- Gigabit LAN, 7.1 канальный звук Dual Digital HD с DTS CONNECT™ и Dolby Digital Live™
- Интегрированные IDT PCIe с поддержкой ATI CrossFireX (3 слота x8)

Дилеры:

Москва: ProfCom - (495)730-5603; StartMaster - (495)783-4242; Ultra Electronics - (495)790-7535; Арбайт компьютерз - (495)725-8008; АРКИС - (495)980-5407; Белый ветер ЦИФРОВОЙ - (494)730-3030; Инлайн - (495)941-6161; КИБЕРТРОНИКА - (495)504-2531; Лайт Коммуникейшн - (495)956-4951; НЕОТОРГ – сеть компьютерных магазинов - (495)223-2323; Сетевая Лаборатория - (495)500-0305; Форум-Центр - (495)775-775-9;

Альметьевск: Компьютерный мир - (8553)256-934; **Барнаул:** К-Трейд - (3852)66-6910; **Воронеж:** Рет - (4732)77-9339; **Екатеринбург:** Space - (343)371-6568; Трилайн - (343)378-7070; **Ижевск:** Корпорация Центр - (3412)438-805; **Курск:** ФИТ (ТСК 2000) - (4712)512-501; **Новосибирск:** НЭТА - (3832)304-1010; **Пермь:** Инстар Технолоджи - (342)212-4646; **Пятигорск:** Дивиком - (8793)33-0101; **Ростов-на-Дону:** Форте - (863)267-6810; **Самара:** Аксус - (846)270-5960.

Реклама

Я — ЛЕГЕНДА

Жизнь и карьера Билла Гейтса

ЧАСТЬ 2

Павел Шубский

В прошлом номере журнала мы начали рассказ о жизни, заслугах и карьере Билла Гейтса. История, как это всегда бывает, прервалась на самом интересном месте — на 1981 годе, когда наш герой согласился разработать операционную систему **PC-DOS** для новых машин от **IBM**. Становление софтверного гиганта **Microsoft** и самого Билла как короля программного обеспечения началось именно тогда.

История успеха

Линейка IBM PC была очень популярна. Сразу после выхода она опередила всех возможных конкурентов. Создатели не прогадали с выбором рынка, ориентировав свои компьютеры на бизнес-сегмент. Владельцы корпораций быстро оценили преимущества новых компактных систем перед устаревающими шкафами **IBM System\360** и **System\370**. Начиналась информационная революция, и продукции Microsoft в ней были отведены ключевые позиции.

Важную роль в быстром росте компании Гейтса сыграло то, что IBM установила стоимость Microsoft PC-DOS на уровне $40. А конкурирующую систему DRI CP/M, чьим клоном, по сути, и являлась PC-DOS, продавали за $240. При такой разнице в цене продукт команды Гейтса выглядел куда более привлекательно.

Примерно в то же время к Биллу обратился его давний японский друг Казухико Ниши. Он рассказал ему о своих планах по разработке **TRS-80**, первого в мире мобильного компьютера с QWERTY-клавиатурой и довольно большим по тем временам разрешением дисплея. Ниши предложил Гейтсу написать софт для этой компактной системы. Основатель Microsoft в своих интервью вспоминает те времена с улыбкой. Миниатюрный интерпретатор BASIC для TRS-80 стал последним продуктом, для которого Билл собственноручно написал часть кода. Разработка дизайна и отладка выполнялись им в паре с японским коллегой Джеем Сузуки. Готовая система, легендарная **TRS-80 Model 100**, появилась в 1982 году и сразу стала весьма популярной среди журналистов. Различные ее модификации использовались на протяжении десяти последующих лет.

Условия лицензирования операционной системы MS-DOS предусматривали сохранение всех авторских прав за Microsoft. Компания могла распоряжаться ею как заблагорассудится — и не преминула этим правом воспользоваться. В результате, когда сторонние фирмы выпустили несколько клонов IBM PC, прибыль начала стремительно расти. Microsoft уверенно встала на ноги и приступила к захвату новых рынков. В 1983 году команда Гейтса представила компьютерную мышку и стандарт **Microsoft Mouse**. Затем они зарегистрировали издательское подразделение **Microsoft Press**, которое выпустило несколько книг. В их числе была и легендарная работа Питера Нортона «**Исследуя домашний компьютер IBM PCjr**» (Discovering the IBM PCjr. Home Computer).

Мобильная система TRS-80 Model 100 стала последним проектом, в котором Билл Гейтс принимал непосредственное участие.

Состояние Билла Гейтса

Некоторое время назад любители считать чужие деньги перевели огромное состояние Билла Гейтса в чистые факты. И вот что получилось:

- Билл Гейтс зарабатывает по $250 каждую секунду, это порядка $21,6 млн в день, или $7,8 млрд в год.
- Если Билл уронит тысячу долларов, ему не придется нагибаться, чтобы поднять ее — он заработает новую тысячу за 4 секунды.
- Билл Гейтс может раздать по $15 каждому жителю Земли. После этого у него все равно останется порядка $5 млн на карманные расходы.
- Если бы Билл Гейтс был страной, то занял бы 37-е место в списке самых богатых государств.
- Если перевести все состояние Билла Гейтса в однодолларовые купюры, ими можно выложить дорогу от Земли до Луны 14 раз подряд.
- Если бы пользователи Windows получали по доллару за каждое зависание компьютера, Билл Гейтс разорился бы за три года.

Постепенно Билл начал уходить от программирования, чтобы уделять больше времени организационным и бизнес-вопросам. Написанием кода занялись новые сотрудники Microsoft. Их нанимал Стив Боллмер, которого Билл нанял в 1980 году.

20 ноября 1985 года компания представила миру первую версию **Windows** — графическую оболочку для MS-DOS. Закипела работа над новым проектом для IBM — системой **OS/2**. Среди пользователей рабочих станций эта операционка имела большой успех, поскольку обеспечивала большую стабильность и надежность, чем Windows. Однако что-то у Microsoft и IBM не сложилось. Они разругались, и потомок OS/2 вышел уже под другим названием — **Windows NT**. (Кстати ска-

Команда Microsoft 29 лет назад — именно эти хиппи стояли у истоков всемирно известной операционной системы Windows.

Интересные факты о Билле Гейтсе

- IQ Билла Гейтса равняется 160.
- Одно из зданий в кампусе Университета Карнеги-Меллона названо в честь Билла Гейтса.
- Свою жену Мелинду Билл Гейтс встретил в 1987 году на пресс-конференции Microsoft в Манхэттене, она работала на его компанию.
- В 2005 году журнал Time назвал Билла Гейтса и его жену людьми года (Person of the Year). За компанию к ним присоединился Боно из группы U2.
- Королева Англии Елизавета II наградила Билла Гейтса званием рыцаря-командора Британской империи.
- На текущий момент состояние Билла Гейтса оценивается в $58 млрд, он самый богатый человек на планете.

зать, именно OS/2 лежит в основе современных систем от Microsoft. На ядре NT 5.0 базируется **Windows XP**, на NT 6.0 — **Vista**).

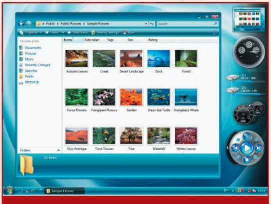
Через год головной офис Microsoft переехал в город Редмонд (по сути это часть Сиэтла), штат Вашингтон. Компания стала публичной, разместила акции на бирже, а Билл Гейтс стал ее президентом, исполнительным директором и председателем совета директоров. С тех пор дела Microsoft резко пошли в гору, удачные проекты «выстреливали» один за другим. Пакет **Microsoft Office**, SQL-серверы, новые версии Windows, включая **Windows 1.0** и **2.0**… К слову сказать, протолкнуть графический интерфейс оказалось не так просто. На момент выхода первой версии Windows люди были попросту не готовы к столь кардинальным изменениям. По всей видимости, графическую оболочку посчитали детским баловством. Из-за этого Windows начала набирать популярность только в начале 90-х годов.

Конкуренты не сидели без дела. В попытке остановить бурное развитие Microsoft компания **Apple** обратилась в суд с обвинением в нарушении авторских прав. В частности, Apple была недовольна тем, что графический интерфейс Windows был якобы скопирован с их собственных операционных систем **Lisa** и **Macintosh**. Адвокаты Apple выявили 189 элементов интерфейса, схожих с элементами ее операционных систем. Не вызывает сомнений, что при случае Билл Гейтс отстаивал бы свою правоту до последнего, но этого не потребовалось. Суд опроверг все обвинения и вынес вердикт в пользу Microsoft. Тяжба закончилась только в 1993 году, когда графический интерфейс Windows уже считался стандартом де-факто во всем мире.

Время побеждать

Число сотрудников компании постоянно росло и вскоре превысило тысячу человек. Одновременно шло и расширение продуктовых линеек, появлялись новые подразделения. Билл Гейтс был уже не в состоянии контролировать весь код, написанный его подопечными, и Microsoft начала развиваться по иным правилам.

Релиз **Windows 95** в 1995 году серьезно усилил позиции компании. Это была первая операционная система, работавшая самостоятельно (а не в виде надстройки над DOS, как это было с **Windows 3.11**), у нее был абсолютно новый интерфейс, кнопка «Пуск» и множество других усовершенствований. В первые же четыре дня 95-я разошлась тиражом свыше миллиона копий.



Красивый интерфейс не помог Windows Vista — систему недолюбливают до сих пор.

Тогда же, в середине 90-х, началось массовое распространение интернета. Билл Гейтс не упустил этот тренд из внимания и дал понять своим подчиненным, что Сетью надо бы заняться всерьез. Но Microsoft замешкалась и проспала первый раунд. Когда на арену вышел **Netscape Navigator**, своего браузера у парней из Редмонда еще не было. Решение было принято незамедлительно: чтобы заткнуть столь опасную брешь в своей продуктовой линейке, Microsoft купила браузерную технологию у стороннего разработчика. Так появился всем известный **Internet Explorer**. Microsoft не стала продавать его отдельно, а интегрировала браузер в пакет обновлений **Windows 95 Plus!** Так и повелось с тех пор: поставил Windows — получи «Осла» в придачу.

Продуктовая линейка Microsoft начала стремительно пополняться новыми сервисами и языками программирования. Именно в тот период появилась служба **MSN** с идентификационными картами **Microsoft Passport** (ныне **Windows Live ID**), программный интерфейс **ActiveX**, скриптовые языки программирования **JScript** и **VBScript**, новая версия SQL-сервера. Однако отвоевать Сеть удалось только в 1997 году, когда редмондцы выпустили и начали агрессивно продвигать **Internet Explorer 4.0**, а доля рынка Netscape Navigator постепенно начала сокращаться. Мало того что IE распространяли бесплатно, так еще Apple поддалась уговорам Microsoft и включила IE в свою ОС. Сейчас эти времена позади: «Ослик» медленно, но верно сдает позиции.

В 1998 году Microsoft пережила три значительных события. Во-первых, компания представила операционную систему **Windows 98** с поддержкой мультимониторных конфигураций, интегрированным браузером Internet Explorer 4.0 SP1 и файловой системой FAT32 (а последней ОС, построенной на ядре Windows 95, стала откровенно провальная **Windows Me**).

Во-вторых, Билл Гейтс передал пост президента Стиву Боллмеру, ветерану Microsoft, присоединившемуся к компании еще в 1980-м. Сам Гейтс сохранил за собой кресла исполнительного директора и председателя совета директоров.

В-третьих, в 1998 году Microsoft пришлось пережить неприятный судебный процесс. На протяжении всей своей жизни за компанией Гейтса неусыпно следили правительственные органы. Начиная с 1990 года Microsoft регулярно обвиняли в монополизме и попрании правил свободной конкуренции. И обвиняли не то чтобы необоснованно: софтверный гигант попросту перекрыл кислород многим своим соперникам. Противостоять мощи и громадным финансовым ресурсам Microsoft было очень сложно.

Наконец, в 1998-м Министерство юстиции США обвинило Microsoft в узурпации софтверного рынка и препятствовании развитию других компаний. Особенное внимание акцентировалось на интегрированный в Windows пакет приложений вроде IE и специальных настройках интерфейса, которые мешали работе сторонних программ.

Билл Гейтс отстаивал правоту своей компании всеми возможными способами: уклонялся от прямых ответов, спорил о контексте слова *«конкурировать»*, а фраза *«я не помню»* звучала в зале настолько часто, что даже верховный судья тихо посмеивался. Видео из зала суда с трясущимся от страха и волнения Гейтсом (***www.youtube.com/watch?v=0qNVe024RvI***) посмотрело миллионы людей. К сожалению для Гейтса, суд все же признал Microsoft виновной в нарушении антимонопольного законодательства и потребовал разделения компании на две части (одна разрабатывала бы ОС, другая — остальной софт). Разумеется, Microsoft с этим не согласилась и подала апелляцию.

Судебные тяжбы закончились лишь в 2004 году. Microsoft сделала ход конем — согласилась раскрыть свои программные интерфейсы сторонним разработчикам. На этом Министерство юстиции успокоилось. Пока суд да дело, компания успела выпустить несколько успешных программных продуктов и сменить CEO — Билл Гейтс передал обязанности Стиву Боллмеру, сохранив должность главного программного архитектора и главы совета директоров. Плюс к тому в 2001 году вышла Windows XP — лучшая ОС от Microsoft на сегодняшний день.

Дальнейшая история компании в общих чертах известна всем. В конце 2006 года вышла Windows Vista, после которой на **Microsoft** обрушился град критики. Ожидание было долгим, анонсы — как никогда заманчивыми. Однако на деле Vista оказалась сомнительного качества продуктом, завернутым в красивую упаковку. Появился симпатичный трехмерный интерфейс **Aero** и поддержка **DirectX 10**, улучшилась эргономика, но высокие системные требования, низкая по сравнению с Windows XP скорость работы и надоедливые вопросы от UAC (центра контроля учетных записей) вызвали массовое недовольство.

Однако списывать Microsoft со счетов по меньшей мере глупо. Впереди нас ожидает **Windows 7 (Vienna)** — переработанная и исправленная Windows Vista с поддержкой перспективной файловой системы **WinFS**. Есть надежда, что в плане стабильности, надежности и удобства она окажется лучше своей предшественницы.

Дом 2.0

В 1994 году Билл Гейтс связал себя узами брака с Мелиндой Френч. Сейчас у них трое детей со странными двойными именами: Дженнифер Кэтрин, Рори Джон и Фиби Адель. Семейство живет в шикарном современном особняке под названием **Xanadu 2.0**.

Резиденция, расположенная на берегу живописного озера Вашингтон, занимает площадь 6100 кв. м. В четырехэтажном доме нашлось место для 7 спальных и 24 ванных комнат. Кроме того, там 6 кухонь и столько же каминов. На территории есть бассейн площадью 92 кв. м, огромная библиотека, помещение для конференций, холл на 150 человек, корты для занятий спортом и много чего еще.

Разумеется, дом Билла Гейтса не был бы домом Билла Гейтса без вагона электроники. Повсюду встроены сенсоры, которые следят за перемещением человека: включается выбранная им музыка, показываются фотографии. Опознавательными знаками служат специальные булавки, которые носят все члены семьи. При желании можно подойти к терминалу и выбрать фильм для просмотра — картинка проследует за человеком и будет отображаться на ближайшем к нему дисплее.

Территория особняка засажена кленами, елями, ольхой, на полу дома постелен сланец, стены покрыты гранитом и песчаником. По данным сайта ***zillow.com***, стоимость резиденции составляет $136 млн.

При этом софтверный гигант не отказывается от мысли потеснить другого гиганта — поисковик **Google**. Вдобавок к своему поисковику **MSN Search** и встроенной в Windows технологии поиска файлов Microsoft анонсировала проект **Strider Search Defender**. Эта система должна выявлять и отсекать поисковый спам — ссылки на промежуточные страницы, которые созданы для накручивания трафика сайтов, пользующихся услугами спамеров для продажи своих товаров и услуг. Звучит неплохо, но насколько эффективно это будет работать? Борьба с интернет-монстром Google на родном для него поле может дорого обойтись Microsoft.

Филантроп

Свое огромное состояние (Гейтс 13 лет занимал первое место в списке богатейших людей мира, а сейчас, из-за экономического кризиса, вернул себе этот титул вновь) экс-глава Microsoft тратит не только на себя. Билл Гейтс основал благотворительную организацию **William H. Gates Foundation** еще в 1994 году. В 2000 году компанию преобразовали в семейную, с тех пор она называется **Bill & Melinda Gates Foundation**. Основные цели организации — развитие образования и здравоохранения, борьба с бедностью (главным образом в странах Африки).

В 2006 году Гейтс заявил о скором уходе из Microsoft, и 27 июня 2008 года исполнил это обещание, передав свои полномочия Стиву Боллмеру. По одной из версий, Билл просто устал от того, что компания стала ему фактически неподконтрольной. Управление перешло в руки менеджеров, которые командуют менеджерами менеджеров. Взяв же на себя управление в Bill & Melinda Gates Foundation, Гейтс сможет вернуться к активной работе. Тем более когда цель столь благородна.

В добрый путь

Гейтс покидает компанию не в самый удачный момент. Операционную систему Windows Vista приняли весьма холодно, Apple наступает по всем фронтам, компактные ноутбуки неожиданно породили новый рынок для **Linux**. Что будет дальше? Справится ли Стив Боллмер? Сможет ли Microsoft сохранить лидерские позиции без своего главного идеолога? Как бы кто ни относился к Гейтсу, ему надо отдать должное — без него IT-индустрия не выглядела бы такой, какой мы ее знаем. ■

Как же воспринимать ее теперь, когда он там больше не работает?

Времена меняются — свитер остается.

Корпуса серии Gamer

Их удивительный дизайн не только вселит страх в сердца Ваших врагов, но и принесет дополнительные очки за стиль. Сквозь окно на боковой стенке Nine Hundred или Twelve Hundred Вы сможете продемонстрировать всем Ваше разгоряченное железо, а мощные вентиляторы его эффективно охладят.

Реклама

Antec
Believe it.

www.antec-russia.ru

Эксклюзивный дистрибутор Antec в России

KARIN

+7 (495) 956-11-58 www.karin.ru

Дилеры:

Москва: Никс-Компьютерс (495) 974-33-33, Ф-Центр (495) 925-64-47, Регард Трейд (495) 101-41-58, Onics Computers (495) 544-24-14, ШОП 77 (495) 933-19-00, XPERT (495) 980-45-18, U-tech Computers (495) 739-08-07

Екатеринбург: Парад (343) 257-55-83, **Йошкар-Ола:** «Компания «Ваш Гарант» (8362) 21-99-33, **Калуга:** «Цифровой мир» (4842) 59-94-02, **Кемерово:** «Компьютерные системы» (3842) 58-40-19, **Кострома:** «Компьютеры у Галкиной» (4942) 31-76-22, **Магадан:** «Стек-Магадан» (41322) 271-03, **Находка**: ДНС» (42366) 57-000, **Нижневартовск**: «СЭЙВ» (3466) 27-12-91, **Нижний Новгород:** «Домашний компьютер» (831) 277-82-92, **Новосибирск:** «Квеста» (383) 333-24-07, **Санкт-Петергбург:** «Авакон» (812) 601-06-33, **Саратов :** «ХардЛайн» (8452) 378-000 , АТТО (8452) 44-41-44, **Томск :** «Компстар « (3823) 53-43-53, **Уссурийск:** «ДНС» (4234) 33-98-33, (4234) 32-25-03, **Челябинск:** «Оберон» (351) 263-93-64

Железные новинки

Николай Жогов, Дмитрий Колганов, Иван Нечесов

Cooler Master HAF 932

В **Cooler Master** поработали на славу: корпус **HAF 932** практически лишен недостатков. Начнем с того, что это первый на нашей памяти кейс, оснащенный аж тремя 230-мм вентиляторами. Расположились они на передней, верхней и боковой панелях. Вдобавок на задней стенке нашлось место для 140-мм вентилятора. Работают вертушки тихо, но очень эффективно. При желании фанаты традиционных 120-мм моделей могут установить четыре таких ветродуя вместо гигантского бокового вентилятора. В любом случае HAF 932 легко охладит даже самые «горячие» конфигурации.

На корпусе предусмотрены отверстия для шлангов от систем водяного охлаждения. Также есть заправочное отверстие на тот случай, если обладатель кейса решит поставить в HAF 932 водянку **Aquagate Max** (производства все той же Cooler Master).

Размеры корпуса внушают уважение: в него без проблем помещается известная своими нескромными габаритами материнка формфактора E-ATX. Остается место как для массивной конфигурации 3-way SLI или CrossFire X, так и для какого-нибудь процессорного суперкулера. Словом, энтузиастам точно не придется беспокоиться о недостатке пространства для маневров. Блок питания можно расположить в верхней или нижней части корпуса. Платы расширения и оптические приводы легко крепятся без помощи отвертки. Корзина для винчестеров вмещает до пяти устройств, для общения с нею инструменты также не понадобятся.

Отрадно, что HAF 932 еще и очень стильно выглядит. Однако на многочисленных перфорированных панелях будет оседать пыль — за корпусом потребуется постоянный уход.

Технические характеристики ● **Материал:** алюминий ● **Цветовое исполнение:** черный ● **Формфактор материнской платы:** E-ATX, ATX, mATX ● **Внешние отсеки:** 6x5,25 дюйма ● **Внутренние отсеки:** 5x3,5 дюйма ● **Охлаждение:** три 230-мм вентилятора (на передней, верхней и боковой стенках), 140-мм вентилятор (на задней стенке) ● **Передняя панель:** 4xUSB 2.0, FireWire, eSATA, микрофон, наушники ● **Количество слотов расширения:** 7 ● **Габариты корпуса:** 230x545x575 мм ● **Вес:** 13,2 кг

Что?	Компьютерный корпус
Почему?	Без пяти минут идеальный дом для любого ПК
Сколько?	***6500 руб.***
Где?	***www.coolermaster.com***

Defender Extreme Turbo

Опытные виртуальные гонщики врядли обратят внимание на **Defender Extreme Turbo**. Для них это слишком простой руль. А вот новичкам, созревшим для перехода от клавиатуры к чему-то более удобному, Extreme Turbo определенно подойдет.

У руля Defender классический набор качеств: поверхность баранки прорезинена, восьмипозиционный переключатель видов удобно ложится под большой палец, а кнопки — их тут десять — позволят забыть о существовании клавиатуры. Эффекты обратной связи на месте: если уж врежетесь в виртуальную стену, то ощутите вибрацию в полную силу. Особая подставка позволяетиграть, когда руль зажат между ног.

Педалей у Extreme Turbo две, расположены они на удобной платформе, которая крепко стоит на полу и не опрокидывается во время заезда. Двухпозиционный рычаг переключения передач выполнен в виде отдельного блока. При желании его можно использовать как ручник, а все манипуляции с КПП проделывать двумя массивными кнопками, расположенными на обратной стороне баранки.

Единственное излишество Extreme Turbo — разъем для подключения к **PlayStation 1** и **2**. Вот за совместимость с PS3 мы бы еще сказали спасибо, но за совместимость с PS1 и PS2 благодарить было бы странно. В остальном ничего экстраординарного в новинке нет: дополнительные оси и подрулевые аналоговые лепестки достались более дорогим моделям, здесь же царит простота.

Extreme Turbo — хороший выбор начинающего игрока, оправданный привлекательным соотношением цены и функциональности.

Технические характеристики ● **Покрытие руля:** резина ● **Угол прокрутки руля:** 180 градусов ● **Диаметр руля:** 280 мм ● **Рычаг переключения передач:** двухпозиционный ● **Количество кнопок:** 10 + два подрулевых переключателя + восьмипозиционный переключатель видов ● **Количество педалей:** 2 **Интерфейс:** USB, Sony PlayStation 1-2 ● **Вес:** 4 кг

Что?	Рулевой комплект
Почему?	Добротный руль для начинающих гонщиков
Сколько?	***1300 руб.***
Где?	***www.defender.ru***

ATI Radeon HD 4670

Серия **Radeon HD 4000** вышла очень удачной. Сейчас **AMD** активно прессует **NVIDIA** в верхнем и среднем ценовых сегментах. Наконец, очередь дошла и до бюджетных решений. Встречаем **Radeon HD 4670** на базе новейшего ядра **RV730**. Чип содержит 320 потоковых процессоров и работает на взрослой частоте 750 МГц. Шина данных 128-битная, что не самым лучшим образом сказывается на производительности. Впрочем, этот недостаток компенсируется быстрой DDR3-памятью с частотой 2000 МГц. В итоге по скорости новинка находится на одном уровне с весьма шустрым **Radeon HD 3850**, а аналогичное решение NVIDIA — **GeForce 9500 GT** — оказывается далеко позади.

Карту охлаждает простенькая одноэтажная турбина, не особо эффективная, но зато и не шумная. Длина видеокарты составляет всего 19 см, так что она влезет в любой корпус. Мизерное энергопотребление позволяет обходиться без разъемов дополнительного питания. Для обладателей дисплеев с интерфейсом HDMI в комплект поставки включен традиционный переходник DVI-to-HDMI, по которому, кстати, может передаваться и звук.

В целом что-то лучше Radeon HD 4670 за те же деньги сейчас просто не найти.

Технические характеристики ● **Графический чип:** RV730 ● **Количество транзисторов:** 514 млн ● **Техпроцесс:** 55 нм ● **Частота ядра:** 750 МГц ● **Количество потоковых процессоров:** 320 ● **Тип и объем памяти:** GDDR3 512 Мб ● **Частота памяти:** 2000 МГц ● **Шины данных:** 128-битная ● **Интерфейс:** PCI Express x16 (стандарт 2.0) ● **Разъемы:** 2xDVI (Dual Link), TV-out, HDMI (через переходник)

Что?	Видеокарта
Почему?	Шустрая графическая плата по весьма доступной цене
Сколько?	***3100 руб.***
Где?	***www.amd.com/ru-ru***

Compro VideoMate V200F

Если вы по каким-то причинам все еще смотрите телевизор (единственным достойным оправданием этому может быть только канал «**2x2**»), то, как и положено настоящему гику, наверняка делаете это через ТВ-тюнер. А если тюнера еще нет, то есть смысл им обзавестись — например, таким как **Compro VideoMate V200F**.

У V200F приятный внешний вид: молочно-белый цвет, сглаженные линии, стильная вертикальная подставка. Такой тюнер будет хорошо смотреться в любом интерьере. Помимо питания есть ряд кнопок для переключения каналов, настройки звука и вызова меню. Пульт ДУ также в наличии, у него удобная раскладка и мягкие клавиши.

Для начала работы нужно подключить V200F к сети, воткнуть антенну и подсоединить монитор по VGA-кабелю. Дальше — пройти через затяжной процесс сканирования частот и просмотра найденных каналов. Дополнительно можно отрегулировать тучу параметров вроде разрешения картинки (вплоть до 1680x1050), яркости, контрастности, насыщенности и тому подобного.

Если у монитора есть только один вход, то и это не проблема. При помощи комплектного кабеля на V200F легко подать картинку с видеокарты компьютера. Тогда при помощи функции «картинка в картинке» ТВ можно смотреть, не отрываясь от любимой игры. Что самое замечательное, компьютеру это ничего не будет стоить — всю нагрузку по обработке телесигнала тюнер берет на себя.

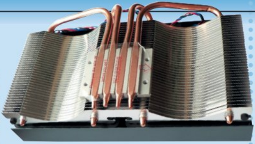
В автономности V200F есть и некоторые минусы. Нельзя вести запись телеканалов, нельзя использовать программные фильтры. А они, фильтры, очень бы пригодились. Несмотря на то что качество картинки хорошее, на краях движущихся объектов заметны лесенки. В остальном — никаких нареканий.

Да, чуть не забыли: VideoMate V200F умеет ловить радио и у него есть собственный динамик.

Технические характеристики ● **Тип сигнала:** аналоговый ● **Входы:** аудио, S-Video, композитный, FM, антенна ● **Выходы:** аудио, VGA ● **Поддерживаемые стандарты:** PAL, SECAM, NTSC, NICAM ● **Размеры:** 26x160x113 мм ● **Вес:** 5,65 кг

Что?	ТВ-тюнер
Почему?	Готов показывать телеэфир хоть на 26-дюймовой панели, хоть на старом ЭЛТ и при этом не зависеть от процессора компьютера
Сколько?	***1860 руб.***
Где?	***www.comprousa.com/russian/home.html***

Xigmatek Battle-Axe



Xigmatek Battle-Axe — кулер для графических плат, в котором тепловые трубки соприкасаются непосредственно с поверхностью чипа (подобный прием давно используется в некоторых процессорных кулерах). Всего трубок четыре, они находятся на значительном расстоянии друг от друга. Поэтому на многих видеокартах с маленькими по размеру чипами задействованными оказываются лишь две трубки. Как ни странно, даже в этом случае кулер легко справляется с охлаждением, обгоняя, к примеру, знаменитый **Accelero S1** от **Arctic Cooling** в комплекте с турбомодулем. Однако весь свой потенциал Battle-Axe раскрывает лишь на видеокартах **GeForce 8800** с массивным чипом **G80** на борту.

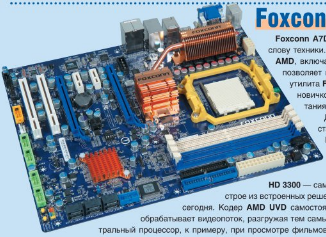
Радиатор обдувают два 92-мм вентилятора. Работают они шумно, скорость их вращения регулировке не поддается. Вообще, никто не мешает самостоятельно запитать вертушки от 5-вольтового разъема, но сначала придется обзавестись нужным переходником. Из-за больших размеров кулера видеокарта с установленным Battle-Axe перекрывает целых два соседних разъема расширения.

Примечательно, что, кроме новейших плат **Radeon**, Battle-Axe можно прицепить и на карты **GeForce GTX 280/260**, хотя последних нет в списке совместимых моделей. Правда, при этом кулер будет висеть лишь на двух винтах, что абсолютно ненадежно.

Технические характеристики ● **Совместимость:** ATI Radeon HD 4870/4850/3870/3850/2900, Radeon X1950/X1900/X1800, NVIDIA GeForce 8800/7900/7800/6800 ● **Материал радиатора:** алюминий, медь ● **Количество тепловых трубок:** 4 ● **Вентиляторы:** 2х92мм (2200 об/мин) ● **Уровень шума:** 28 дБ ● **Размеры:** 194x110x60 мм ● **Вес:** 617 г

Что?	Кулер для видеокарт
Почему?	Превосходно охлаждает самых горячих монстров графики
Сколько?	***1500 руб.***
Где?	***www.xigmatek.com***

Foxconn A7DA-S



Foxconn A7DA-S — новая материнская плата, оснащенная по последнему слову техники. Процессорный разъем поддерживает все современные камни **AMD**, включая свежие модели **Phenom**. Обновленный южный мост **SB750** позволяет поднять частоту ЦП до невиданных доселе высот. Фирменная утилита **FoxOne** (из комплекта поставки) облегчает процесс разгона для новичков. Твердотельные конденсаторы и продвинутая подсистема питания гарантируют, что жизнь A7DA-S будет долгой и без сбоев.

Для установки видеокарт предусмотрена пара разъемов PCIe x16 стандарта 2.0, поддерживающая CrossFire по формуле «x8 + x8». Вдобавок на материнке приютилось графическое ядро**Radeon HD 3300** — самое быстрое из встроенных решений на сегодня. Кодер **AMD UVD** самостоятельно обрабатывает видеопоток, разгружая тем самым центральный процессор, к примеру, при просмотре фильмов в HD-качестве. В играх, правда, от встроенного Radeon толку маловато, равно как и от технологии **Hybrid CrossFire**, которая позволяет параллельно задействовать аналогичную по мощности видеокарту. Зато явная польза есть от **Hybrid Graphics**: в условиях малой нагрузки материнка отключает прожорливую дискретную видеокарту, а изображение выводится при помощи встроенного графического ядра.

Технические характеристики ● **Поддерживаемые процессоры:** AMD Phenom, Athlon 64/64 X2/FX, Sempron под Socket AM2/AM2+ ● **Чипсет:** AMD 790GX + SB750 ● **Шина:** HyperTransport 3.0 ● **Встроенное графическое ядро:** Radeon HD 3300 ● **Формфактор:** ATX (300x240 мм) ● **Оперативная память:** до 8 Гб DDR2 в 4 DIMM-слотах (1066/800/667 МГц) ● **Дисковая подсистема:** 6xSATA II (поддержка RAID 0, 1, 5, 10), IDE, FDD ● **Слоты расширения:** 2xPCIe 2.0 x16, 2xPCIe 2.0 x1, 2xPCI **Звук**: 8-канальный аудиокодек Realtek ALC888GR ● **Задняя панель:** PS/2 (клавиатура и мышь), FireWire, RJ45 LAN, 4xUSB 2.0, HDMI, VGA, DVI, аудиоразъемы

Что?	Материнская плата
Почему?	Продвинутая материнка, которая раскроет весь потенциал процессоров AMD
Сколько?	***4000 руб.***
Где?	***www.foxconn.ru***

ViewSonic VX2262wm

Мониторы **ViewSonic** всегда отличались консервативным дизайном, но **VX2262wm** стал приятным исключением. Модель принадлежит к серии **Chianti** (кьянти) и выполнена в изящном глянцевом корпусе с подставкой, напоминающей ножку фужера. Регулировать положение экрана по высоте нельзя — хрупкая подставка позволяет лишь наклонять панель вперед-назад в пределах 25 градусов.

Заявленная динамическая контрастность — 20 000:1 — с трудом укладывается в сознании. Ближайшая ассоциация приходит в виде сварочной вспышки в темноте. На деле все намного прозаичнее: в основе VX2262wm лежит матрица TN+Film с достойным показателем контрастности 1000:1. Во время работы монитор автоматически регулирует яркость ламп подсветки в зависимости от изображения на экране: дополнительно подсвечивает яркие кадры, затеняет темные. Подобные ухищрения едва ли порадуют профессиональных дизайнеров и фотографов — при выводе изображения на печать от видимой красоты не останется и следа.

Звучание у ViewSonic VX2262wm качественное. Все благодаря скрытым в мониторе динамикам с поддержкой **SRS WOW HD**. Звук идет как бы из ниоткуда, окружая пользователя со всех сторон. Жаль, низкая мощность колонок не позволяет им в полной мере раскрыть потенциал технологии.

В целом, монитор оставляет приятное впечатление. Качество изображения на высоком уровне, при этом дизайн на порядок интереснее, чем у большинства конкурентов.

Технические характеристики ● **Диагональ экрана:** 22 дюйма **Родное разрешение матрицы:** 1680x1050 ● **Тип матрицы:** TN+Film ● **Формат экрана:** 16:10 ● **Время отклика:** 2 мс (grey-to-grey), 5 мс (off-on-off) ● **Яркость:** 300 кд/м² ● **Контрастность:** 1000:1 (динамическая — 20 000:1) ● **Углы обзора:** 170/170 градусов (по вертикали/горизонтали) ● **Энергопотребление:** 45 Вт в рабочем режиме ● **Интерфейсы:** D-sub, DVI-D ● **Блок питания:** встроенный ● **Звук:** встроенные стереодинамики общей мощностью 4 Вт ● **Размеры:** 440x508x203 мм ● **Вес:** 5,6 кг

Что?	ЖК-монитор
Почему?	Достойное качество картинки, отличный дизайн, встроенная акустика с поддержкой SRS WOW HD и привлекательная цена
Сколько?	***10200 руб.***
Где?	***www.viewsonic.ru***

2008 all rights reserved - the images and logos are property of their own companies

Реклама

Main unit with PWM and Fan Speed Controller

8 high performance heat pipes

Обрети силу V8

Мощь табуна лошадей, подчиняющая своей воле сколь угодно горячий процессор. Комбинация 4 радиаторов с восемью тепловыми трубками. Чёткий контроль оборотов 120 миллиметрового вентилятора, впечатляющий дизайн.

www.coolermaster.com

Москва:
ПИРИТ тел (495) 785-55-54
Зеон (495) 955-51-99
НИКС (495) 974 33 33
Оланд (495) 788-19-18
Санрайз (495) 542-80-70
Сеть компьютерных магазинов Неоторг (495) 223-23-23
СтартМастер (495) 785-85-55
Щедрин (495) 784-72-34
FORMOZA (495) 234-21-64
NT Computer (495) 363-93-93
GSM COMPUTERS (495) 540-91-88
Merlion (495) 981-84-84
Объединённая розничная сеть POLARIS и Техмаркет-Компьютерс (495) 755-55-57

Санкт-Петербург:
EUCLID (812) 702-43-00
Компьютер-Центр КЕЙ (812) 074
Компьютерный Мир (812) 333-00-33
РИК (812) 327-34-10

Калининград:
Новая Система (4012) 728-33-3

Воронеж:
РЕТ (4732) 77-93-39

Иркутск:
Комтек (3952) 25-83-38

Нижний Новгород:
Санрайз (8312) 19-44-62

Уфа:
Сеть магазинов КламаС (3472) 91-21-12

Екатеринбург:
NT Computer (343) 379-31-68

Ростов-на-Дону:
NT Computer (863) 295-30-20

Новосибирск:
NT Computer (383) 344-99-04

ЦИФРОВАЯ ЖИЗНЬ

Роман Горошкин и Иван Нечесов

KOSS SB40

Эта гарнитура лучше всего подойдет тем, кто любит одновременно играть, слушать музыку и перекидываться шутками с собеседниками по голосовому чату. Известный стандарт компании **KOSS — The Sound of KOSS** — обеспечит отличное качество звукопередачи и глубочайшие басы.

SB40 привлекают прежде всего своими мягкими, обволакивающими амбушюрами из качественного кожзаменителя. Они не позволят посторонним звукам отвлечь вас от важного разговора по **Skype**, а фирменная система шумоподавления избавит вашего собеседника от радостей прослушивания побочных звуковых спецэффектов (лая собак за окном, воя соседской дрели-перфоратора).

Тем же, кто в таких устройствах ценит в первую очередь эстетическую составляющую, придется по нраву двойное оголовье наушников. Оно сделано из пластика, который и через пару лет не потеряет свой товарный вид. По-взрослому широкие чашки смотрятся солидно. Кроме того, гарнитуру можно сложить в три погибели, и тогда она войдет даже в сумку для ноутбука (в один из карманов для всякой мелочи).

Технические характеристики • **Тип наушников:** закрытые • **Воспроизводимые частоты:** 20-20000 Гц • **Частоты микрофона:** 100-20000 Гц • **Сопротивление наушников, микрофона:** 120 Ом, 600 Ом • **Чувствительность наушников, микрофона:** 96 дБ/мВт, -76 дБ/кГц • **Крепление:** дуговое классическое • **Особенности:** складная конструкция • **Длина шнура:** 2,4 м • **Штекер:** 2х3,5 мм

Что?	Гарнитура
Почему?	В сложенном состоянии — компактна, в раскрытом — солидна. Станет другом и киберспортсмену, и домашнему пользователю.
Сколько?	***1000 руб.***
Где?	***www.koss.ru***

Qumo VISION

Полку **iPod**-клонов прибыло? Не совсем — **Qumo VISION** совершенно не похож на «яблочные» плееры.

Помимо MP3 и WMA, плеер поддерживает форматы менее популярные, но более высокого качества: FLAC, APE и OGG. Хотите посмотреть фильм AVI или MPEG-4 — нет проблем. Функцией доступа в интернет QUMO VISION обделен, но никто не мешает скачать FLV-ролики на компьютер, а затем залить их на плеер. Добавим к этому поддержку файлов формата TXT и большой экран с неплохим разрешением — вот вам и изба-читальня в кармане.

Емкая аккумуляторная батарея — то, что доктор прописал. При просмотре видео плеера хватает почти на 10 часов, а прослушивать музыку Qumo VISION позволяет около 40 часов подряд.

Плеер выпускают в двух цветовых решениях: белом и черном. Памяти у него может быть 4, 8 или 16 Гб. Вдобавок Qumo VISION с удовольствием переваривает карточки **microSD** объемом до 32 Гб. Опасения в том, что ваша коллекция фильмов останется, к примеру, за бортом авиалайнера, отныне излишни. Заливаете все на пару-тройку компактных флэшек — и порядок.

Технические характеристики • **Дисплей:** TFT, 480x272 пикселей, 4,3 дюйма • **Встроенная память:** 4, 8, 16 Гб NAND Flash • **Поддерживаемые карты памяти:** microSD • **Интерфейс подключения к ПК:** USB 2.0 • **Питание:** литиевый аккумулятор 3000 мА/ч • **Поддерживаемые форматы:** MP3, WMA, WAV, APE, FLAC, OGG, AVI, MPEG-4, FLV, MOV, WMV, 3GP, SWF, JPEG, BMP, GIF, PNG, TXT, LRC • **Аудиовыход:** 3,5 мм • **ТВ-выход:** NTSC/PAL • **Частотный диапазон:** 20-20000 Гц • **Поддерживаемые языки:** русский, английский • **Размеры:** 136x78x13,4 мм • **Вес:** 175 г

Что?	Медиаплеер
Почему?	Карманный кинотеатр с отличным аккумулятором и поддержкой емких карт microSD.
Сколько?	***от 4600 руб.***
Где?	***www.qumo.ru***

Fly E310 Attitude

В наше время мобильный телефон уже не средство связи, а многофункциональная игрушка и имиджевая вещь в одном лице. **E310 Attitude** — вещь явным образом имиджевая. Аппарат всем своим видом демонстрирует, что ориентирован на прекрасную половину человечества. Экран сенсорный (стилус в комплекте), с зеркальным покрытием. Красиво, но в солнечную погоду разобрать что-то на нем будет трудновато.

В записную книгу можно внести до 1000 контактов — волноваться по поводу нехватки места точно не придется. Еще у E310 Attitude есть камера со вспышкой, которая, помимо фотографий, умеет снимать видеоролики. Для тех, кто не мыслит жизни без интернета, предусмотрены мобильный браузер **Opera Mini** и GPRS.

Технические характеристики • **Стандарт:** GSM850/900/DCS1800/1900 • **Батарея:** 750 мА/ч, Li-ion • **Тип корпуса:** слайдер • **Дисплей:** 2,4-дюймовый, TFT (240x320) • **Камера:** 3,2 мегапикселя • **Форматы файлов:** MP3, AAC, AMR, WAV, MIDI, MP4, 3GP • **Флэш-карты:** microSD • **Интерфейс:** USB 2.0, Bluetooth • **Аксессуары:** фонарик • **Размер:** 106x52,5x12,4 мм • **Вес:** 115 г

Что?	Мобильный телефон
Почему?	Стильный и тонкий, с полным набором мультимедийных приложений
Сколько?	***6990 руб.***
Где?	***www.fly-phone.ru***

Oregon Scientific i-600

Погодная станция **Oregon Scientific i-600** оснащена двумя дисплеями с приятной подсветкой цвета морской волны и множеством показателей. Тут и температура воздуха в помещении и на улице, и влажность, и прогноз погоды на ближайшие сутки в виде солнца или хмурой тучки. Сведения на станцию поступают с беспроводного датчика, расположенного вне квартиры.

После подключения к компьютеру и установки комплектного ПО i-600 в автоматическом режиме начинает получать информацию с ведущих мировых погодных серверов, что позволяет формировать длительный прогноз погоды — на пять дней, причем практически для любой точки мира. Результаты можно вывести на принтер или экспортировать в файл **Excel**.

В числе дополнительных функций календарь, будильник и часы с возможностью автоматической синхронизации времени через интернет.

Технические характеристики ● **Прогноз погоды:** температура и влажность воздуха на сутки (с выносного датчика) ● **Интерфейс:** USB ● **Дополнительные функции:** часы, календарь, будильник ● **Подсветка дисплея:** есть ● **Память:** 5 дней

Что?	Погодная станция
Почему?	Его предсказания намного правдивее прогнозов Росгидрометцентра
Сколько?	***3400 руб.***
Где?	***www.oregonscientific.ru***

Raidsonic Icy Box IB-MP3010

Немецкая компания **Raidsonic** делает красивые и качественные устройства. Особенно компании удаются кейсы для жестких дисков и медиаплееры на базе опять-таки винчестеров.

Недавно Raidsonic представила новый девайс. **Icy Box IB-MP3010** выполняет все функции медиаплеера и умеет записывать данные на установленный пользователем жесткий диск. Запись возможна как с цифровых, так и с аналоговых источников. Поклонники виниловых пластинок, аудио- и видеокассет, которые не успели еще перегнать свои коллекции в цифру, увидят в IB-MP3010 устройство-мечту.

Тем же, кто лишен винтажной техники и накопителей, IB-MP3010 отлично подойдет в качестве мультимедийного проигрывателя. Он оснащен сетевой платой и поддерживает протокол **Samba**, так что никто не мешает наслаждаться потоковым видео прямо из сети Интернет. Другой вариант — залить фильмы на SATA-винчестер, установить его в IB-MP3010 и смотреть кино в режиме офлайн. Поддерживаются все популярные видеоформаты, в том числе высокого разрешения. Для любителей оригинальных звуковых дорожек есть приятный сюрприз: IB-MP3010 читает форматы субтитров SRT, SSA и SMI. Кстати, есть и компонентный выход, поэтому проблем с подключением к серьезным телевизорам и проекторам не наблюдается.

Технические характеристики ● **Поддерживаемые винчестеры:** 3,5-дюймовые, с интерфейсом SATA ● **Файловая система:** FAT32, NTFS (только чтение) ● **Кард-ридер:** встроенный ● **Сетевое соединение:** LAN 10/100 Мбит/с, RJ-45 (протокол Samba) ● **Поддержка субтитров:** SRT, SSA, SMI ● **Аудиовыходы:** стерео L/R, SPDIF (коаксиальный/оптический) ● **Видеовыходы:** композитный, компонентный (до 720p/1080i) ● **ТВ-система:** NTSC/PAL/SECAM ● **Интерфейс:** USB 2.0 ● **Поддержка ОС:** Windows 98/XP/Vista, MAC OS ● **Уровни качества записи:** HQ/SP/LP/EP/SLP ● **Пульт управления:** есть

Что?	Сетевой медиарекордер
Почему?	Ультимативное решение для тех, кому не нужен отдельный компьютер в качестве медиацентра.
Сколько?	***4500 руб.***
Где?	***www.raidsonic.de***

НОВАЯ ЛИНЕЙКА ОТ NEODRIVE

Николай Жогов

На современных материнках распаивают неприлично много USB-портов. Как правило, после подключения периферии все равно остаются один-два свободных разъема. Так почему бы не занять их чем-нибудь оригинальным? Например, одним из необычных гаджетов **NeoDrive**.

ЧАЙНАЯ ЦЕРЕМОНИЯ

USB-хабы сегодня цепляют на что угодно: клавиатуры, мониторы, блоки питания. NeoDrive отличились и совместили концентратор с аквариумом в форме чайника. Над четырьмя портами USB плавает позитивная зеленая рожица, погруженная в резервуар с прозрачной жидкостью. Вроде бы ерунда, а настроение поднимает. Также в корпусе аквариума расположилась выемка для архаичных устройств ввода, именуемых шариковыми ручками. Чайку посредством гаджета заварить, к сожалению, не удастся. Да и рыбки, посаженные в аквариум вместо рожицы, увы, не выживают.

ВОЗДУХ, БЛАГОУХАЙ!

Другое «высокотехнологичное» устройство от NeoDrive представляет собой гибрид увлажнителя, ионизатора воздуха и ароматизатора. С функцией увлажнения все кристально ясно — периодически подливая в емкость воду, можно побороть излишнюю сухость воздуха. С ионизацией намного интереснее: устройство придает молекулам кислорода отрицательный заряд, за счет чего они убивают микробов и заставляют пыль оседать на поверхностях, а не летать по комнате. Более того, такой кислород лучше усваивается нашими легкими.

В воду можно подмешивать ароматические масла. Всего пара капель, и окружающее гаджет пространство будет наполнено запахом хвои или, скажем, лаванды. Говорят, ароматерапия расслабляет.

ТРУБА-ПИЩАЛКА

USB Flash Music Tube — это ни много ни мало акустическая стереосистема с «феноменальной» мощностью в 4 ватта. Выполнена в виде трубы, оба конца которой заткнуты динамиками. В NeoDrive утверждают, что такая конфигурация выдает превосходное объемное звучание, но... вы ведь в это тоже не верите, правда?

По центру трубы располагается USB-разъем для подключения флэшек или медиаплееров. Music Tube умеет озвучивать MP3-файлы, получаемые от таких вот источников. Питаться энергией «музыкальная труба» может не только от компьютера, но и от четырех AAA-батареек (пригодится на тот случай, если вы решите взять этот агрегат с собой в дорогу).

ПЕЙТЕ ОХЛАЖДЕННЫМ!

Отказываетесь переваривать теплые напитки, а курсировать между холодильником и компьютером мешает лень? Нет проблем, NeoDrive и это учли. USB-холодильник избавит вас от лишних движений. Погрузили напиток внутрь, воткнули разъем в компьютер, подождали 15 минут — и жидкость готова к употреблению. Как известно, холодильники очень прожорливы, а USB-разъем — это не электророзетка. Так что рефрижератор получился, мягко говоря, компактным. В нем легко умещается жестяная банка, но про бутылки забудьте. Их содержимое придется предварительно наливать в стакан. Все бы хорошо, вот только в холодильнике не оказалось отсека для приготовления льда — серьезное упущение.

■ ■ ■

Гаджеты от NeoDrive сложно воспринимать всерьез. Да это, в общем-то, и не нужно. Они хороши своей оригинальностью, а вовсе не практической ценностью. Желаете что-нибудь необычное себе на компьютерный стол? Выбирайте, на сайте ***www.neodrive.ru*** много других, не менее интересных вещей. ■

DEPO Computers рекомендует ОС Windows Vista® Home Premium

С новым Русским!

DEPO computers

Внешний вид корпуса может отличаться от изображенного на рисунке

Ноутбуки серии Р – для тех, кто хочет управлять мощью технологий

DEPO VIP – первый российский ноутбук мирового уровня

Ноутбук DEPO VIP P9710 на базе процессорной технологии Intel® Centrino® 2 – для тех, кто хочет управлять мощью технологий. Высокопроизводительный процессор, максимум средств современной связи и синхронизации, мощная видеокарта делают этот ноутбук по-настоящему эксклюзивным компьютером для тех, кто серьезно занимается проектированием, увлекается 3D-дизайном и привык получать удовольствие от самых современных игр. Большой экран с поддержкой формата изображения высокой четкости (Full HD) и практически безграничные возможности позволяют сравнить этот ноутбук с производительными настольными системами профессиональных пользователей.

66 260 руб.*

DEPO VIP P9710

- **Подлинная ОС Windows Vista® Home Premium**
- Процессор Intel® Core™ 2 Duo T9400
- Размер экрана 17" WUXGA
- Оперативная память 4096 Мб
- Видеокарта NVIDIA 9800GT 512 Мб
- Жесткий диск 320 Гб
- Мультиформатный DVD-привод
- Устройство для карт памяти
- Беспроводной интерфейс Wi-Fi, Bluetooth
- Веб-камера

Мы их сделали!

Компания DEPO Computers, тел. (495) 969-22-22, www.depo.ru

Реклама. Товар сертифицирован.

* Цена действительна на 2.11.08. Конфигурация модели может быть изменена без предварительного уведомления. Информация на сайте www.depo.ru

Компьютер в сборке

Тестирование игрового компьютера Meijin Liquid Edition

Дмитрий Колганов

Что такое мощный игровой компьютер? Дорогое и предельно быстрое железо, упакованное в симпатичный корпус. Чем навороченнее конфигурация, тем больше энергии потребляет система и тем сильнее нагреваются ее компоненты. И вот здесь очень важно не прогадать с охлаждением компьютера. Идеальный вариант — установка системы водяного охлаждения (СВО). О том, что такое правильный игровой ПК и каким бывает охлаждение высшего класса, нам сегодня расскажет компьютер **Meijin Liquid Edition**.

Технические характеристики	
Процессор	Intel Core 2 Extreme QX9770 (Socket 775, FSB 1600 МГц, 3,2 ГГц, 12 Мб L2)
Материнская плата	XFX MB-N790-IUL9 (NVIDIA nForce 790i Ultra SLI/LAN, Socket 775, DDR3-2000, PCIe, PCI, FDD, IDE, SATA, RAID, Sound, USB, FireWire, GbLAN, ATX)
Память	4x Corsair XMS3 TW3X4G1600C9DHX CL9 2048 Мб (1600 МГц, 9-9-9-24)
Видеокарты	3x BFG BFGEGTX260896H2OCWE 896 Мб (NVIDIA GeForce GTX260, PCIe x16)
Жесткие диски	2x Seagate ST31000340NS 1 Тб (SATA II, 7200 об/мин, 32 Мб)
Оптический привод	LITE-ON DH-4B1S (SATA)
Блок питания	Thermaltake 1500W P4 W0171 PFC (1500 Вт)
Корпус	SILVERSTONE TEMJIN TJ09B-W (ATX, USB, аудио)
Охлаждение	Система водяного охлаждения Koolance
Дополнительно	Кардридер, Agnitum Outpost Security Suite Pro, Acronis True Image, Access Boss 3, Windows Vista Ultimate 64-bit
Цена, руб.	377 730

Торжество технологий

По негласной традиции Meijin, компьютер выглядит строго. Корпус — черная алюминиевая классика от **Silverstone**. На лицевой панели только пара кнопок, несколько светодиодов и серебристый логотип компании. Сверху расположен набор аудиоразъемов, дополнительные USB и FireWire. Чуточку легкомысленно смотрится лишь боковое окно да сквозное отверстие, отделяющее секцию жестких дисков от остальной части корпуса. А вот за окном открывается чудный вид на внутреннее убранство.

В основе системы материнка **XFX MB-N790-IUL9** на базе чипсета **NVIDIA nForce 790i Ultra SLI**. Плата примечательна тремя вещами: поддержкой 3-Way SLI, работой с самыми современными процессорами **Intel** и возможностью установки до 8 Гб оперативной памяти. В Meijin всем этим воспользовались в полной мере. Мало того что за главного здесь четырехъядерный **Intel Core 2 Extreme QX9770**, так он еще и разогнан со штатных 3,2 ГГц до 4,2 ГГц. Мощнее сегодня просто не найти. Памяти под завязку: четыре планки от **Corsair** по 2 Гб с частотой 1800 МГц. Для хранения данных есть два жестких диска по 1 Тб каждый. В добавление к ним — пишущий привод, работающий как с DVD, так и с Blu-ray. Завершающий аккорд — три **NVIDIA GeForce GTX 260**.

Но все это меркнет по сравнению с системой охлаждения. В Liquid Edition Meijin сразу два охлаждающих радиатора и одна помпа. Водянка подведена абсолютно ко всему: к чипсету материнской платы, процессору, памяти, видеокартам — даже между винчестерами проложен водоблок. Особенно интересно выглядят видеокарты: специальные водоблоки **Koolance** соединены между собой чем-то вроде лесенки. Благодаря такой системе температура плат не поднимается выше 60 градусов Цельсия, хотя в системе целых три GeForce GTX 260.

Мощнее только танки

Загрузить такой ПК на полную катушку — задача не из легких, но уж мы постарались. Из синтетики взяли **PCMark05** и **3DMark Vantage**. Из игр — **Call of Duty 4: Modern Warfare**, **Devil May Cry 4** и **Crysis**.

Прогон в 3DMark Vantage закончился для Liquid Edition Meijin с результатом в более чем 21 000 попугаев. PCMark05 показал 11 273 очка. Увидев такие результаты, мы убрали из игровых тестов стандартные режимы и сразу включили анизотропку со сглаживанием. В Devil May Cry 4 и Call of Duty 4 при самых сложных настройках компьютер выдавал минимум 160 кадров в секунду. И даже Crysis в разрешении 1900x1200 со сглаживанием 4x показал 26 кадров в секунду. Что и говорить, отличный результат.

PCMark05 1.2.0		
CPU	Memory	Overall
13467	5620	11273

3DMark Vantage 1.0.1		
Test GPU	Test CPU	Overall
23627	16805	21450

Игровые тесты		
Crysis 1.2.1 (DirectX 10)		
Разрешение	1600x1200	1900x1200
High + AF 16x, AA 2x	65,86	61,32
High + AF 16x, AA 4x	32,33	26,34
Devil May Cry 4 Benchmark (Scene 2)		
Разрешение	1600x1200	1920x1200
Max + AF 16x, AA 4x	217,45	224,81
Max + AF 16x, AA 8x	204,9	176,4
Call of Duty 4: Modern Warfare 1.7		
Разрешение	1600x1200	1920x1200
Max + AF 16x, AA 4x	191,1	179,5
Max + AF 16x, AA 8x	179,4	167,1

Подайте на компьютер

Как обычно, за скорость и тишину придется платить, и немало. По цене компьютер сравним с неплохой иномаркой — почти 380 000 рублей. В эту стоимость входит: полное сопровождение ПК в течение двух лет (с бесплатными выездами на дом по первому зову клиента) и неплохой набор софта: **Windows Vista Ultimate 64-bit Edition**, антивирус **Agnitum Outpost Security Suite Pro**, программа **Acronis True Image**, которая позволит восстановить ОС, а также утилита для ограничения доступа к компьютеру **Access Boss 3**. Если задаться целью и собрать подобный ПК своими силами, то, скорее всего, самодельный вариант выйдет существенно дешевле. Но вот сколько уйдет времени на сборку и отладку... ■

*Благодарим компанию «**Meijin**» (www.meijin.ru) за предоставленный для тестирования компьютер.*

ИТОГИ КОНКУРСА

ШКОЛА ПЕРЕВОДЧИКОВ

English First

Настало время подвести итоги конкурса, проведенного в сентябре журналами **«Игромания»** и **Mobi** совместно с Международным образовательным центром **EF English First** (*www.englishfirst.com*).

Мы просили вас перевести несколько компьютерных терминов с английского на русский язык. Вот что должно было у вас получиться:

Numeric Keypad — цифровой блок клавиатуры;
Wireless Communication — беспроводная связь;
Anti-Glare Screen — антибликовое покрытие экрана;
Subscriber Identity Module — SIM-карта (SIM).

Победители и призы

ПЕРВЫЙ ПРИЗ — двухнедельную поездку в Дублин для обучения в школе EF — выиграла **Ксения Аксенова** из Санкт-Петербурга. Наши поздравления! Школа расположена рядом с парком St. Stephen's Garden и может предложить, помимо первоклассного обучения английскому языку, большой набор академических и факультативных курсов по самым разным дисциплинам.

Второе место заняла **Ирина Ситникова** из Москвы. Её дожидается комплект электронных словарей **ABBYY Lingvo 12** (128 словарей для 10 языков).

Ещё десять призёров смогут пройти онлайн-курс обучения английскому языку по программе **EF Efekta™System**. Вот их имена:

Евгений Гончаров
Андрей Жерздев
Андрей Писарев
Татьяна Кошкина
Алексей Груздев
Дмитрий Жуков
Анна Павлова
Анна Руцкая
Екатерина Ватаманюк
Вадим Огнев

EF English First в России – обучение английскому языку:
Тел. в Москве: +7 (495) 647 2413, 714 4663, 937 3883
Тел. в Санкт-Петербурге: +7 (812) 777 0607
Тел. в Новосибирске: +7 (383) 227 35 15

38 центров EF English First
в городах России
www.englishfirst.com

EF Education First – обучение за рубежом:
Тел. в Москве: +7 (495) 937-38-78/88
www.ef.com

РАЗУМНЫЙ КОМПЬЮТЕР ЗА РАЗУМНЫЕ ДЕНЬГИ

Алексей Горбунов

После ощутимого скачка цен в начале осени наступила пора затишья. Рынок процессоров замер в ожидании **Nehalem**, производители памяти ненадолго остановили погоню за сверхчастотами, а **NVIDIA** в борьбе с **AMD** приняла единственное правильное решение — снизить стоимость своих видеокарт.

Точные цены на комплектующие вы можете найти, к примеру, на поисковике ***www.price.ru***. Обращаем ваше внимание, что к моменту выхода номера цены на продукцию могут измениться.

Дешево и сердито (категория «Меньше 15 000 руб.»). Эти компьютеры неплохо справятся с современными играми и подарят немало удовольствия от игры.

AMD наступает по всем фронтам. Они уже сбросили NVIDIA с вершины графического олимпа, а теперь собираются потеснить конкурентов в сегменте доступных видеокарт. Шанс, что у них все получится, весьма велик. Новые платы из серии **Radeon HD 4600** — быстрые, экономичные, компактные. Возглавляет линейку **Radeon HD 4670**, которую мы и поставили вместо **GeForce 9600 GSO**.

При выборе жесткого диска мы отдали предпочтение продукции **Samsung**, которая хорошо зарекомендовала себя благодаря высокой скорости работы, слабому нагреву и нижайшему уровню шума. Также в наш список попал 19-дюймовый дисплей **SyncMaster T190** — просто невозможно пройти мимо этого качественного и стильного монитора.

Смерть тормозам (категория «Меньше 20 000 руб.»). Эти игровые системы представляют собой мощные компьютеры, на которых можно играть в современные игры и не задумываться об апгрейде в ближайший год.

Цены на процессоры застыли и не собираются пока что лезть вверх. Поэтому **AMD Athlon 64 X2 6000+** остался в обойме, а на смену **Intel Core 2 Duo E4600** вернулся наш старый знакомый **E7200**. Оперативная память стала немного дешевле, что позволило нам поставить быстрые 1066-мегагерцовые планки из «платиновой» серии **OCZ**.

С каждым новым тестом видеокарт мы все сильнее убежда-

ТЕБЯ Я ВИДЕЛ ВО СНЕ (intel)

Наименование	Цена (руб.)
ЦП: Intel Core 2 Extreme QX9770 (Socket 775, 3,2 ГГц, FSB 1600 МГц, 2х6 Мб)	46 000
Кулер: Thermalright Ultra-120 eXtreme (Socket AM2/775)	1800
Вентилятор: 2x Scythe Slip Stream SY1225SL12M (120 мм, 1200 об/мин, 24 дБа)	600
Системная плата: ASUS Rampage Extreme (Socket 775, Intel X48, FSB 1600 МГц, DDR3-2000, CrossFire, PCIe, PCI, FDD, IDE, SATA, RAID, X-Fi, PS/2, USB, FireWire, eSATA, GbLAN, ATX)	12 000
ОЗУ: 2x CORSAIR DOMINATOR TW3X4G1800C8DF (4x2 Гб, 1800 МГц, CL8)	32 500
Видеокарта: 2x Sapphire HD 4870 X2 1 Гб (PCIe, ATI Radeon HD 4870 x2, DVI, TV-out)	34 000
Жесткий диск: 2x Seagate Barracuda 7200.11 ST31500341AS 1,5 Тб (SATA, 7200 об/мин, 32 Мб)	14 000
Оптический привод: Lite-On LH-2B1S (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, BD-R/RE)	8000
Звуковая карта: Creative SB X-Fi Titanium Fatal1ty Pro (PCIe, RTL)	6000
Корпус: Cooler Master HAF 932 (FAN, USB, FireWire, Audio, ATX)	7000
Блок питания: Cooler Master Real Power Pro 1250 (1250 Вт, ATX)	9500
Системный блок:	**157 400**
Мышь: Razer Lachesis Phantom White (4000 dpi, USB)	2400
Клавиатура: Razer Lycosa (USB)	2700
Колонки: Philips amBX Premium KIT SGC5103BD (2x40 Вт сателлиты, 80 Вт сабвуфер)	14 000
Монитор: Dell UltraSharp 3008WFP (IPS, 30 дюймов, 2560x1600, 8 мс (G-t-G), S-Video, Composite, Component, HDMI, DisplayPort, USB, Card Reader)	50 000
Системный блок и периферия:	**240 500**

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ 15 000 РУБ. ДЕШЕВО И СЕРДИТО (AMD)

Наименование	Цена (руб.)
ЦП: AMD Athlon 64 X2 5600+ (Socket AM2, 2,8 ГГц, 2x1 Мб, BOX)	3200
Системная плата: ASUS M3A78-EH (Socket AM2+, AMD 780G, DDR2-1066, PCIe, PCI, IDE, SATA, RAID, Sound, PS/2, COM, USB, eSATA, GbLAN, ATX)	2100
ОЗУ: Kingston HyperX KHX6400D2K2/2G (2x1 Гб, 800 МГц, CL5)	1500
Видеокарта: Sapphire Radeon HD 4670 512 Мб (PCIe x16, ATI Radeon HD 4670, DVI, TV-out)	3000
Жесткий диск: Samsung Spinpoint HD320KJ 320 Гб (SATA II, 7200 об/мин, 8 Мб)	1550
Оптический привод: Optiarc AD-7203S (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW)	750
Корпус: Foxconn TS-079 Middle Tower (FAN, Audio, USB, 400 Вт, ATX)	2000
Системный блок:	**14 100**
Мышь: A4Tech XL-750BF (2500 dpi, USB)	600
Клавиатура: A4Tech KB-28G (PS/2)	300
Колонки: SVEN MA-230 (2x18 Вт)	1200
Монитор: Samsung SyncMaster T190 (TN+film, 19 дюймов, 1440x900, 2 мс (G-t-G), VGA, DVI)	6800
Системный блок и периферия:	**23 000**
Замена ЦП: AMD Athlon 64 X2 6000+ (Socket AM2, 3,2 ГГц, 2x1 Мб, BOX)	+800
Замена видеокарты: Palit GeForce 9600 GT Sonic 512 Мб (PCIe x16, NVIDIA GeForce 9600 GT, DVI, DP, HDMI, TV-out)	+1000
Опция 1: Thermaltake BigTyp 120 VX (Socket 754/939/AM2/775, 1300-2200 об/мин, 16-24 дБа)	1200
Со всеми наворотами:	**26 000**

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ 15 000 РУБ. ДЕШЕВО И СЕРДИТО (intel)

Наименование	Цена (руб.)
ЦП: Intel Pentium Dual-Core E2200 (Socket 775, 2,2 ГГц, FSB 800 МГц, 1 Мб, BOX)	2700
Системная плата: GIGABYTE GA-EP35-DS3L (Socket 775, Intel P35, FSB 1333 МГц, DDR2-1066, PCIe, PCI, FDD, IDE, SATA, Sound, PS/2, COM, LPT, USB, GbLAN, ATX)	2600
ОЗУ: Kingston HyperX KHX6400D2K2/2G (2x1 Гб, 800 МГц, CL5)	1500
Видеокарта: Sapphire Radeon HD 4670 512 Мб (PCIe x16, ATI Radeon HD 4670, DVI, TV-out)	3000
Жесткий диск: Samsung Spinpoint HD320KJ 320 Гб (SATA II, 7200 об/мин, 8 Мб)	1550
Оптический привод: Optiarc AD-7203S (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW)	750
Корпус: Foxconn TS-079 Middle Tower (FAN, Audio, USB, 400 Вт, ATX)	2000
Системный блок:	**14 100**
Мышь: A4Tech XL-750BF (2500 dpi, USB)	600
Клавиатура: A4Tech KB-28G (PS/2)	300
Колонки: SVEN MA-230 (2x18 Вт)	1200
Монитор: Samsung SyncMaster T190 (TN+Film, 19 дюймов, 1440x900, 2 мс (G-t-G), VGA, DVI)	6800
Системный блок и периферия:	**23 000**
Замена ЦП: Intel Core 2 Duo E4700 (Socket 775, 2,6 ГГц, FSB 800 МГц, 2 Мб, OEM)	+1100
Замена видеокарты: Palit GeForce 9600 GT Sonic 512 Мб (PCIe x16, NVIDIA GeForce 9600 GT, DVI, DP, HDMI, TV-out)	+1000
Опция 1: Thermaltake BigTyp 120 VX (Socket 754/939/AM2/775, 1300-2200 об/мин, 16-24 дБа)	1200
Со всеми наворотами:	**26 300**

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ 20 000 РУБ.

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ — AMD

Наименование	Цена (руб.)
ЦП: AMD Athlon 64 X2 6000+ (Socket AM2, 3 ГГц, 2x1 Мб, BOX)	4000
Системная плата: Elitegroup A780GM-A (Socket AM2+, AMD 780G, DDR2-1066, PCIe, PCI, IDE, SATA, RAID, Sound, PS/2, COM, USB, eSATA, GbLAN, ATX)	2200
ОЗУ: OCZ Platinum XTC OCZ2P10002GK (2x1 Гб, 1066 МГц, CL5)	1700
Видеокарта: Palit Radeon HD 4850 512 Мб (PCIe x16, AMD Radeon HD 4850, DVI, TV-out)	4800
Жесткий диск: Samsung Spinpoint F DT HD502IJ 500 Гб (SATA II, 7200 об/мин, 16 Мб)	2000
Оптический привод: Optiarc AD-7203S (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW)	750
Корпус: IN-WIN IW-J614TA F430 Middle Tower (FAN, Audio, USB, 550 Вт, ATX)	3800
Системный блок:	**19 250**
Мышь: Cyber Snipa Stinger (3200 dpi, USB)	1300
Клавиатура: Microsoft Digital Media Pro (USB, PS/2)	800
Колонки: Microlab Solo2 (2x30 Вт)	2300
Монитор: Samsung T220N (TN+film, 22 дюйма, 1680x1050, 2 мс (G-t-G), VGA, DVI)	9000
Системный блок и периферия:	**32 650**
Замена ЦП: AMD Athlon 64 X2 6400+ (Socket AM2, 3,2 ГГц, 2x1 Мб, OEM)	+900
Замена видеокарты: GIGABYTE GV-N26-896H-B 896 Мб (PCIe, NVIDIA GeForce GTX 260, DVI, TV-out)	+3700
Опция 1: Thermaltake BigTyp 120VX (Socket 754/939/AM2/775, 1300-2200 об/мин, 16-24 дБа)	1200
Опция 2: Звуковая карта Creative Audigy SE (PCI)	800
Со всеми наворотами:	**39 250**

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ 20 000 РУБ.

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ — intel

Наименование	Цена (руб.)
ЦП: Intel Core 2 Duo E7200 (Socket 775, 2,53 ГГц, FSB 1333 МГц, 3 Мб, BOX)	4300
Системная плата: GIGABYTE GA-P35-DS3L (Socket 775, Intel P35, FSB 1333 МГц, DDR2-1066, PCIe, PCI, FDD, IDE, SATA, Sound, PS/2, COM, LPT, USB, GbLAN, ATX)	2600
ОЗУ: OCZ Platinum XTC OCZ2P10002GK (2x1 Гб, 1066 МГц, CL5)	1700
Видеокарта: Palit Radeon HD 4850 512 Мб (PCIe x16, AMD Radeon HD 4850, DVI, TV-out)	4800
Жесткий диск: Samsung Spinpoint F DT HD502IJ 500 Гб (SATA II, 7200 об/мин, 16 Мб)	2000
Оптический привод: Optiarc AD-7203S (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW)	750
Корпус: IN-WIN IW-J614TA F430 Middle Tower (FAN, Audio, USB, 550 Вт, ATX)	3800
Системный блок:	**19 950**
Мышь: Cyber Snipa Stinger (3200 dpi, USB)	1300
Клавиатура: Microsoft Digital Media Pro (USB, PS/2)	800
Колонки: Microlab Solo2 (2x30 Вт)	2300
Монитор: Samsung T220N (TN+film, 22 дюйма, 1680x1050, 2 мс (G-t-G), VGA, DVI)	9000
Системный блок и периферия:	**33 350**
Замена ЦП: Intel Core 2 Duo E8400 (Socket 775, 3 ГГц, FSB 1333 МГц, 6 Мб, OEM)	+800
Замена видеокарты: GIGABYTE GV-N26-896H-B 896 Мб (PCIe, NVIDIA GeForce GTX 260, DVI, TV-out)	+3700
Опция 1: Thermaltake BigTyp 120VX (Socket 754/939/AM2/775, 1300-2200 об/мин, 16-24 дБа)	1200
Опция 2: Звуковая карта Creative Audigy SE (PCI)	800
Со всеми наворотами:	**39 850**

емся в твердости позиций AMD. Так что от **Radeon HD 4850** пока никуда не деться. В нашем случае речь идет о **Palit Radeon HD 4850**. Желаете большего? Тогда к вашим услугам серьезно потерявшие в цене платы на базе **GeForce GTX 260**. Один из вариантов — модель от **GIGABYTE**.

Изюминка конфигурации — корпус **IW-J614TA F430** от **IN-WIN**. Оригинальный дизайн а-ля гоночный спорткар, снабженный звуком срывающегося с места болида, не оставит вас равнодушными. Для тех, кому оформление в красном цвете покажется слишком кричащим, есть более спокойный черный вариант.

Займи, но купи (категория «Меньше 30 000 руб.»). Здесь подобраны тяжеловесы с быстрыми процессорами и производительными видеокартами. Высокие разрешения и тяжелые текстуры не помеха!

Трехъядерный **Phenom X3 8750** плюс прокачанная материнка от **GIGABYTE** или мощный **Core 2 Duo E8400** в компании **ASUS P5K/EPU** — есть о чем задуматься. В связке с 4 Гб памяти от **CORSAIR** и та, и другая конфигурации обеспечат высокий уровень быстродействия.

Графикой в играх займется плата **Palit Radeon HD 4850** — для данной категории она вполне подходит. Желающие могут добавить к ней сестру-близняшку и объединить их в тандем **CrossFire**.

Серьезной системе и монитор нужен соответствующий — например, такой как **ViewSonic VX2435wm**. Элегантный дизайн, диагональ 24 дюйма с разрешением 1920x1200 пикселей, высокое качество изображения — что еще нужно для счастья? Разве что мышка **Razer DeathAdder**.

Тебя я видел во сне (цена не ограничена). Мечтать не вредно... Пока не вышел Nehalem, выбор процессора неизменен — **Core 2 Extreme QX9770**. Только он может хоть как-то справиться со связкой из двух мощных карточек **Radeon HD 4870 X2**.

Как выяснилось, жесткие диски и не думали задерживаться на терабайтном рубеже. Винчестер от **Seagate** объемом 1,5 Тб тому явное подтверждение. В нашей конфигурации два таких тяжеловеса. Единственное, что пока не решили, в какой из режимов RAID их объединить: 0 или 1.

Десертная часть: 30-дюймовый монитор, цветомузыкальный комплект **amBX** и набор высококлассной игровой периферии от Razer. ■

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ 30 000 РУБ.

ЗАЙМИ, НО КУПИ! — AMD

Наименование	Цена (руб.)
ЦП: AMD Phenom X3 8750 (Socket AM2, 2,4 ГГц, 3x512 Кб, BOX)	4800
Кулер: Thermaltake BigTyp 120VX (Socket 754/939/AM2/775, 1300-2200 об/мин, 16-24 дБа)	1200
Системная плата: GIGABYTE GA-MA790FX-DQ6 (Socket AM2+, AMD 790FX, DDR2-1066, CrossFire, PCIe, PCI, IDE, SATA, RAID, Sound, PS/2, USB, FireWire, eSATA, GbLAN, ATX)	4200
ОЗУ: Corsair TWIN2X4096-6400C4DHX G (2x2 Гб, 800 МГц, CL4)	3300
Видеокарта: Palit Radeon HD 4850 512 Мб (PCIe x16, AMD Radeon HD 4850, DVI, TV-out)	4800
Жесткий диск: Western Digital Caviar Blue WD7500AAKS 750 Гб (SATA II, 7200 об/мин, 16 Мб)	3300
Оптический привод: Optiarc AD-7203S (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW)	750
Звуковая карта: Creative Sound Blaster X-Fi XtremeGamer (PCI)	2800
Корпус: Antec Sonata III 500 EC Middle Tower (FAN, Audio, USB, FireWire, 500 Вт, ATX)	4800
Системный блок:	**29 950**
Мышь: Razer DeathAdder (1800 dpi, USB)	1900
Клавиатура: Microsoft Digital Media Pro (PS/2, USB)	800
Колонки: Microlab Solo5 (2x40 Вт)	2800
Монитор: ViewSonic VX2435wm (P-MVA, 24 дюйма, 1920x1200, 8 мс (G-t-G), VGA, HDMI, USB)	21000
Системный блок и периферия:	**56 450**
Замена ЦП: AMD Phenom 9750 (Socket AM2+, 2,5 ГГц, 4x512 Кб, 2 Мб, OEM)	+500
Опция 1: Palit Radeon HD 4850 512 Мб (PCIe x16, AMD Radeon HD 4850, DVI, TV-out)	4800
Со всеми наворотами:	**61 750**

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ 30 000 РУБ.

ЗАЙМИ, НО КУПИ! — intel

Наименование	Цена (руб.)
ЦП: Intel Core 2 Duo E8400 (Socket 775, 3 ГГц, FSB 1333 МГц, 6 Мб, OEM)	5100
Кулер: Thermaltake BigTyp 120VX (Socket 754/939/AM2/775, 1300-2200 об/мин, 16-24 дБа)	1200
Системная плата: ASUS P5K/EPU (Socket 775, Intel P35, FSB 1600 МГц, DDR2-1200, CrossFire, PCIe, PCI, FDD, IDE, SATA, RAID, Sound, PS/2, USB, FireWire, GbLAN, ATX)	2800
ОЗУ: Corsair TWIN2X4096-6400C4DHX G (2x2 Гб, 800 МГц, CL4)	3300
Видеокарта: Palit Radeon HD 4850 512 Мб (PCIe x16, AMD Radeon HD 4850, DVI, TV-out)	4800
Жесткий диск: Western Digital Caviar Blue WD7500AAKS 750 Гб (SATA II, 7200 об/мин, 16 Мб)	3300
Оптический привод: Optiarc AD-7203S (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW)	750
Звуковая карта: Creative Sound Blaster X-Fi XtremeGamer (PCI)	2800
Корпус: Antec Sonata III 500 EC Middle Tower (FAN, Audio, USB, FireWire, 500 Вт, ATX)	4800
Системный блок:	**29 150**
Мышь: Razer DeathAdder (1800 dpi, USB)	1900
Клавиатура: Microsoft Digital Media Pro (PS/2, USB)	800
Колонки: Microlab Solo5 (2x40 Вт)	2800
Монитор: ViewSonic VX2435wm (P-MVA, 24 дюйма, 1920x1200, 8 мс (G-t-G), VGA, HDMI, USB)	21 000
Системный блок и периферия:	**55 650**
Замена ЦП: Intel Core 2 Quad Q9300 (Socket 775, 2,5 ГГц, FSB 1333 МГц, 2x3 Мб, OEM)	+2600
Опция 1: Palit Radeon HD 4850 512 Мб (PCIe x16, AMD Radeon HD 4850, DVI, TV-out)	4800
Со всеми наворотами:	**63 050**

Автор рубрики: **Дмитрий ГОРЯЧЕВ**

ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ ЖЕЛЕЗО

24 часа в сутки я мысленно с вами. В остальное время со мной можно связаться, написав по адресу hotline@igromania.ru или отправив SMS на короткий номер 1121 с префиксом #hard (то есть в начале сообщения вы должны ввести слово #hard и только потом, через пробел, вводить сам вопрос). Стоимость каждого сообщения — около 3 рублей.

В чем разница между DirectX 10 и DirectX 10.1? И правда ли, что DX10.1 запускается только на Windows Vista Ultimate?

10.1 — самая свежая версия **DirectX** на сегодняшний день, входит в состав Service Pack 1 и после его установки доступна на всех версиях **Windows Vista**. По слухам, DX 10.1 станет последним и единственным обновлением DirectX 10. После него **Microsoft** сосредоточит свои силы на **DirectX 11**, а производители видеокарт будут оттачивать работу с одной версией, не размениваясь на несколько вариантов.

Что касается изменений, внесенных в обновление, все они коснулись лишь **Direct3D** — модуля, отвечающего за вывод трехмерных объектов. Отныне в нем используются шейдеры версии 4.1 (**Shader Model 4.1**). Для программистов это означает расширенные возможности по работе с движками, для игроков — новые спецэффекты и прочие красивости. Интересующиеся могут ознакомиться с полным списком изменений на странице MSDN: ***msdn.microsoft.com/en-us/library/bb694530(VS.85).aspx***.

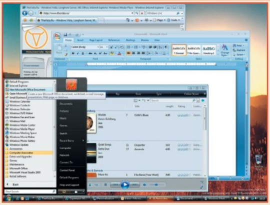
И еще: DirectX 10.1 поддерживается только видеокартами **AMD**. **NVIDIA** от него принципиально отказалась, ограничившись поддержкой DirectX 10.

У меня есть ноутбук Apple MacBook PRO с предустановленной операционной системой Mac OS. Подскажите, можно ли на него установить Windows XP SP2? И как это сделать?

Для установки **Windows** на компьютеры **Apple** надо воспользоваться утилитой **Boot Camp**. С ее помощью можно удобно и безопасно перераспределить место на разделах и создать установочный диск с драйверами. Кроме того, может потребоваться обновление прошивки ПК, чтобы **EFI** (Extensible Firmware Interface — расширенный интерфейс микропрограмм, используемый в компьютерах Macintosh) научился эмулировать обычный BIOS. Boot Camp включен в состав **Mac OS X 10.5**. Утилита официально поддерживает следующие операционные системы: **Microsoft Windows XP Home/Professional SP 2**, **Windows Vista Home Basic**, **Home Premium**, **Business**, **Ultimate**. При использовании 64-битных версий ОС могут возникнуть проблемы, связанные с определением железа, потому что для своих устройств Apple выпускает только 32-битные драйверы.

Подробную информацию о Boot Camp и инструкцию по установке вы найдете на ***www.apple.com/macosx/features/bootcamp.html*** (на английском языке).

Недавно перешел на Windows Vista Ultimate. Поставил The Movies и решил скопировать свою старую сохраненку, чтобы заново не проходить игру. Возник вопрос: а где находится папка Application Data с игровыми данными?



В **Windows Vista** больше нет папки **Application Data**, равно как и **Documents and Settings**. Вместо них появились, соответственно, папки **AppData** и **Users**, а старые варианты оставлены в виде ярлыков, чтобы не возникало проблем с совместимостью. Так что папку с пользовательскими данными вашей игры стоит поискать в **C:\Users\ XXX\AppData**, где C: — имя системного диска (по умолчанию), а XXX — имя пользователя.

Что такое MSDN? Часто встречаю это сокращение в литературе, но пока не смог найти объяснения.

MSDN — аббревиатура от **Microsoft Software Developer Network**. Это отделение компании, которое занимается обслуживанием разработчиков. Производителям железа сообщается о тех нововведениях в продуктах Microsoft, которые так или иначе затронут аппаратную часть. Программистам предоставляют необходимые описания и примеры использования ПО от Microsoft. Эти данные нужны им при разработке собственных программ.

Информация предоставляется как в виде страниц с документацией, так и посредством форумов, новостных рассылок, блогов. Проводятся конференции, на которых можно присутствовать вживую или посмотреть трансляцию через интернет. Официальный сайт MSDN находится по адресу ***msdn.microsoft.com***.

Рекомендации по составлению вопросов

Если вы пишете электронное письмо, делайте в теме письма пометку *«Горячая линия»* или *«Совет от читателя»* — так будет легче найти ваше послание в море спама, приходящего на почтовый ящик.

Описывайте проблему как можно подробнее, не забывайте указывать конфигурацию системы и версии установленных драйверов. Чем детальней описание проблемы, тем больше вероятность, что мы вам поможем.

При написании SMS также не экономьте на описании проблемы, указывайте свой электронный адрес, по которому можно будет уточнить детали.

Черная Метка
жертва 56 1/890..... ставки на 1:6/2:14..... охотники 453
...и помните: жертвой можете стать вы!
© 2008 Orion. Все права защищены. © 2008 Бука. Все права защищены.
На территории РФ издается ЗАО "БУКА". 115230, Москва, Каширское шоссе, 1 (корп. 2)
РЕКЛАМА
ORION games
Бука
Издательство развлечений

Существуют ли программы, позволяющие преобразовать файлы MP3 или WMA во FLAC?

Идею создать прямой конвертер из **MP3** во **FLAC** вряд ли можно назвать удачной. FLAC предполагает сжатие без потерь: конечный файл звучит абсолютно идентично исходному, а его размер составляет около 60% от размера оригинального **WAV**. MP3 сжимает файлы с потерями: звучание трека хуже оригинала, но благодаря специальному психоакустическому кодированию рядовому слушателю это почти незаметно. Зато размер MP3-файла в несколько раз меньше исходного. В итоге при преобразовании из MP3 во FLAC получится композиция с ухудшенным качеством, которая при этом будет занимать больше места, чем файл MP3.

Однако если вы жаждете экспериментов, такое перекодирование все же можно осуществить, но в два шага. Сначала нужно перевести MP3 в WAV при помощи практически любого кодера (или, например, воспользоваться бесплатным аудиоредактором **Audacity**), а затем уже WAV конвертировать во FLAC. Официальный FLAC-кодер и другие приложения можно найти на странице ***flac.sourceforge.net***. Но повторяем еще раз, при таком преобразовании качество звука останется таким же, как и в MP3-файле, а вот размер станет больше.

Купил беспроводную оптическую мышь A4Tech Office 8K, у нее разрешение оптического сенсора составляет 800 cpi (не dpi, как обычно пишут). А что такое cpi?

В характеристиках мышей часто указывается параметр **dpi** (dots per inch — точек на дюйм). Это неверно, поскольку здесь речь идет не о точках, как в принтере, а о замерах. Именно поэтому правильный параметр называется **cpi** (counts per inch — замеров на дюйм). Чем он больше, тем точнее мышь реагирует на ваши движения, и для перемещения курсора на то же расстояние потребуется меньшее движение руки. У большинства современных мышей cpi варьируется от 400 до 800, но некоторые игровые мыши поддерживают cpi, равный 1000 и более.

Компьютер у меня недавно, но из графических разъемов на материнке есть только AGP. Существуют ли какие-нибудь переходники с AGP на PCIe? Или для установки современной видеокарты мне придется менять материнскую плату?

Все последние модели видеокарт выпускаются только для шины PCI Express. Переходников, к сожалению, не существует. Однако в вашем случае можно купить графическую плату среднего уровня для разъема AGP, например **Sapphire Radeon HD 3850**. Кстати, современные видеокарты с разъемом AGP — это все те же PCIe-версии, в которые встроен специальный чип для взаимодействия со старым интерфейсом.

А могут ли вирусы проникать в железо? И как это навредит здоровью ПК?

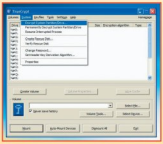
Такое действительно может случиться. Одним из наиболее известных примеров вторжения стал вирус **CIH** (он же «**Чернобыль**»), написанный тайваньским студентом Чэнем Ин Хао в 1998 году. Кроме заражения исполняемых файлов и уничтожения данных на винчестере, CIH умел перезаписывать некоторые версии BIOS. Правда, это приводило лишь к выходу компьютера из строя, без каких-либо шпионских или деструктивных действий. Более того, BIOS после такой атаки все еще можно было восстановить силами опытного пользователя или в сервисном центре.

Подстраховаться от подобного вируса достаточно легко. Во-первых, в BIOS практически всех материнских плат, произведенных после того злосчастного инцидента, есть защита от перезаписи (включается опцией в BIOS или при помощи перемычки на материнке). Во-вторых, даже если ПК подхватил вирус, перепрошивка текущего BIOS на нормальную версию и последующее включение вышеозначенной защиты также спасет вашу систему.

В любом случае помните, что на вашем компьютере должен быть установлен антивирус, и желательно самой последней версии.

Горячие советы

В этом номере мы помещаем совет от нашего постоянного читателя Романа.



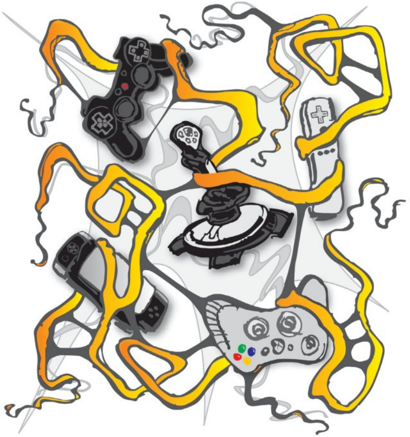
Сегодня все большие внимания уделяется безопасности личных данных. Нередки случаи, когда вся ценная информация хранится на одной маленькой флэшке, которую легко потерять. Цена носителя при этом не играет существенной роли (если только это не флэшка объемом 32 Гб или 64 Гб), а вот потеря данных может вызвать серьезные проблемы. Конечно, можно проводить каждодневное резервное копирование. Но что будет, если флэшка с личной информацией попадет в руки злоумышленника?

На некоторые флэш-драйвы изначально установлены системы защиты. Но, во-первых, они не всегда удобны, а во-вторых, зачастую имеют низкий уровень безопасности. Недавно я вплотную занялся вопросом сохранности личных данных и довольно-таки быстро нашел требуемое решение. Им стала свободно распространяемая утилита **TrueCrypt** (***www.truecrypt.org***).

TrueCrypt — программа с открытыми исходными кодами. Следовательно, никто не мешает проверить ее на предмет надежности алгоритмов защиты и отсутствия встроенных шпионов. С помощью TrueCrypt можно зашифровать целый раздел (например, всю флэшку) — считать данные получится только на машине с предустановленной программой. Также можно использовать утилиту в так называемом режиме путешественника (**Traveler Mode**). При этом на флэшку записываются два файла: зашифрованная информация и дистрибутив TrueCrypt, который легко установить на любом компьютере. Чтобы получить доступ к данным, надо запустить программу и ввести пароль. После этого в системе появится новый диск, с которым вы будете работать точно так же, как и с физическим. Если вы используете режим путешественника, можно настроить программу так, что внешний диск будет сам появляться при подключении флэшки.

ИгроМир

КРУПНЕЙШАЯ ИГРОВАЯ ВЫСТАВКА



РЕКЛАМА

www.igromir-expo.ru

7-9 ноября 2008

МОСКВА, ВВЦ, ПАВИЛЬОН 57

СПОНСОРЫ:

1С ФИРМА «1С»

Akella

Бука

NIVAL ONLINE

Руссобит-М WWW.RUSSOBIT-M.RU

ГЕНЕРАЛЬНЫЙ МЕДИА-ПАРТНЕР

СТРАНА ИГР gameland.ru

ГЕНЕРАЛЬНЫЙ ИНФОРМАЦИОННЫЙ СПОНСОР

ИЗДАТЕЛЬСКИЙ ДОМ ТЕХНО МИР

ЗАКАЗ И ДОСТАВКА БИЛЕТОВ

Biletmarket.RU 739·55·99

БИЛЕТЫ БЕЗ НАЦЕНКИ CONCERT.RU 644 2222

Ищите на DVD

СОФТВЕРНЫЙ НАБОР

ГВОЗДЬ НОМЕРА

GOOGLE CHROME 0.2

Разработчик: Google
Язык: английский, русский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: *www.google.com/chrome*

GOOGLE CHROME 0.2

Компания **Google** продолжает расширять свое влияние — на сей раз в области, давным-давно перепаханной другими компаниями. О новом веб-браузере **Google Chrome** мы уже детально рассказывали в прошлом выпуске «Игромании» (см. заметку «Браузер от Google» в разделе «Игра в онлайне»). Ну а теперь, когда часть багов уже подлатали, выкладываем его на наш DVD. Вкратце напомним, что от конкурентов браузер отличается минималистичным (но еще не совсем удобным) интерфейсом и прямо-таки реактивной скоростью работы. По этому параметру «Хром» обгоняет даже **Firefox**.

Второе, почти что революционное нововведение — каждая вкладка здесь открывается в отдельном процессе. Если вдруг браузер зависнет из-за криво написанного сайта, можно закрыть только одну проблемную вкладку, не уронив при этом все остальные.

Другие особенности браузера — моментальный поиск в интернете и «Избранном» через адресную строку, режим инкогнито, позволяющий посещать различные сайты без занесения их адреса в историю, необычный диспетчер загрузок (привязан к отдельной странице) и сложная система защиты, предупреждающая сусанинов о том, что они забрели на вредоносный сайт.

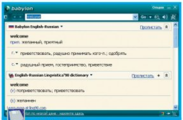
СВЕЖАТИНА!

ACTIVE@ DISK MONITOR 1.2

Разработчик: LSoft Technologies Inc.
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: *www.disk-monitor.com*

Следить за состоянием жесткого диска — святая обязанность любого пользователя, дорожащего гигабайтами бесценной информации. Лучший друг в этом нелегком деле — **Active@ Disk Monitor**. Программа покажет параметры SMART, измерит температуру, предложит просканировать диск на наличие поврежденных секторов, а в заключение выдаст общий рейтинг здоровья HDD и подскажет, стоит ли его менять в ближайшее время.

Рейтинг: 8



BABYLON 7.0

BABYLON 7.0

Разработчик: Babylon
Язык: русский, английский
Тип распространения: условно-бесплатно (14 дней)
Цена: $89
Способ оплаты: кредитная карта, PayPal, банковский перевод
Сайт: *www.babylon.com*

Хорошая программа-переводчик — зверь довольно редкий и потому очень ценный. Онлайновый толмач **Babylon** относится именно к такой категории софта. Кроме поддержки 13 языков, среди которых английский, французский, японский и немецкий, Babylon может похвастаться умением произносить слова. Также в наличии большое количество словарей различной тематики (компьютерный сленг, идиомы, бизнес и т.д.), которые также можно взять с нашего DVD.

Рейтинг: 9

EMULE PLUS 1.2D

Разработчик: eMule Plus
Язык: русский, английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: *www.emuleplus.info*

Файлообменные сети растут как на дрожжах. А вместе с ними развивается и софтверная часть. Для сетей **eDonkey** и **Kad** одним из лучших клиентов является **eMule Plus**. Его очарование — в удобном интерфейсе, расширенной системе поиска, встроенном IRC-клиенте и возможности комментировать файлы и проставлять им рейтинг.

Рейтинг: 9

FINE UNINSTALL 1.2

Разработчик: FineRecovery Inc.
Язык: русский, английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: *www.finerecovery.com*

Fine Uninstall — простенькая утилита, созданная как альтернатива грустному и мрачному деинсталлятору Windows. Все, что она умеет, — так это быстро и безболезненно расправляться с ненужными приложениями (в том числе и скрытыми), лежащими без дела на жестком диске. Минимализм, высокая скорость работы и эргономичность — в комплекте.

Рейтинг: 7

FASTSTONE IMAGE VIEWER 3.6

FOLDER SIMPBURN 1.0 BETA

Разработчик: Дирк Пайхель
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: *www.paehl.de/home.htm*

Софта для записи/копирования данных на CD/DVD великое множество. Из общей серой массы **Folder SimpBurn** выделяется двумя вещами: во-первых, программа не требует установки, во-вторых — значительно проще других подобных утилит. Для прожига диска или создания образа от вас требуется лишь пара кликов.

Рейтинг: 7

FASTSTONE IMAGE VIEWER 3.6

Разработчик: FastStone Soft
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: *www.faststone.org/FSViewerDetail.htm*

Вас не устраивает стандартный просмотрщик изображений, вшитый в тушку Windows? Тогда вам определенно придется по душе **FastStone Image Viewer**. В его послужном списке числятся: поддержка всех популярных форматов изображений, наличие разномастных фильтров и несколько дополнительных возможностей вроде снятия скриншотов и установки обоев на рабочий стол. Да и выглядит программа очень и очень опрятно.

Рейтинг: 9

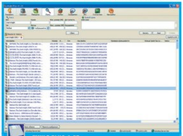
GREENFISH ICON EDITOR PRO 1.6

Разработчик: Greenfish Corporation
Язык: русский, английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: *www.greenfish.extra.hu*

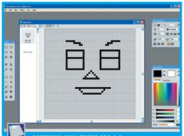
Если вы всю свою сознательную жизнь мечтали рисовать красивые иконки для рабочего стола, то **Greenfish Icon Editor Pro** создана специально для вас. Копилка плюсов этой программы включает в себя и разнообразные инструменты, и эффекты для работы с изображениями, и возможность создания анимированных курсоров. Еще одно неоспоримое преимущество перед конкурентами — полная бесплатность.

Рейтинг: 8

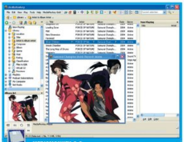
ACTIVE@ DISK MONITOR 1.2



EMULE PLUS 1.2D



GREENFISH ICON EDITOR PRO 1.6


MEDIAMONKEY 3.0

THE GIMP 2.4

IPSHARKK 2.0

Разработчик: IpShark
Язык: английский
Тип распространения: условно-бесплатно (функциональные ограничения)
Цена: $27,99
Способ оплаты: кредитная карта, PayPal
Сайт: ***www.ipsharkk.com***

IpSharkk позволяет на лету менять IP-адрес. В отличие от привычных прокси-серверов, где одним и тем же IP пользуются несколько тысяч людей, эта программа разделяет свежедобытую виртуальную прописку между небольшим числом пользователей и сохраняет вашу анонимность. Так что никто даже и не заподозрит, что вы используете ненастоящий IP-адрес. К слову, это касается и файлообменников вроде ***www.rapidshare.com***.

Рейтинг: 8

MEDIAMONKEY 3.0

Разработчик: Ventis Media Inc.
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: ***www.mediamonkey.com***

MediaMonkey выступает в одной весовой категории со знаменитым аудиоорганайзером **iTunes**. Огромный набор возможностей на месте: программа найдет на жестком диске музыку, рассортирует ее по жанрам, исполнителям, годам и даже подыщет обложки для альбомов. Помимо этого утилита может конвертировать аудиофайлы в различные форматы и прожигать аудиодиски, а также работать с iPhone и iPod. Учитывая, что по надоедливости и своевольству iTunes бьет все рекорды, MediaMonkey станет ему отличной альтернативой.

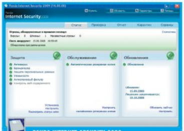
Рейтинг: 9

PANDA INTERNET SECURITY 2009

Разработчик: Panda
Язык: русский
Тип распространения: условно-бесплатно (30 дней)
Цена: 79,95 евро
Способы оплаты: кредитная карта, банковский перевод
Сайт: ***www.pandasecurity.com***

Panda Internet Security 2009 — защитный комплект для компьютера. В набор входят антивирус, файервол и антиспам-модуль. Антивирус ловит все известные виды заразы, включая шпионов и руткиты, файервол без надоедливых расспросов защищает систему от проникновения извне, антиспамер содержит почту в порядке. Из необычного — возможность сделать бэкап важных файлов на всякий пожарный случай, причем бэкап не только локальный, но и онлайновый: на специальном сервере для этого выделен 1 Гб дискового пространства.

Рейтинг: 8


PANDA INTERNET SECURITY 2009

SO UTILITIES 1.2

Разработчик: Demonera
Язык: русский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: ***www.sysoptim.my1.ru***

SO Utilities — целый букет программ для обслуживания системы, собранный удобства ради в единый пакет. Фронт использования довольно широк: оптимизация оперативной памяти и операционной системы, чистка реестра и удаление ненужных приложений, антидубликатор, выискивающий и уничтожающий на жестком диске любые файлы-близнецы. Вдобавок **SO Utilities** может провести оценку железной начинки компьютера и посоветовать, что неплохо было бы заменить в системном блоке для лучшей производительности.

Рейтинг: 8

TEXTSTYLIST 1.51C

Разработчик: WASEO
Язык: английский, немецкий
Тип распространения: бесплатно
Сайт: ***www.waseo.de/articles.php?lng=en&pg=56***

Программа для создания текста, которым предлагается украшать картинки различных форматов (BMP, JPG, PNG, PCX, TGA, TIF и т.д.). Причем текст может быть не простой, а трехмерный, приправленный к тому же тенями и бликами. На лидерство утилита, конечно, не претендует, но дело свое знает и наверняка придется по душе всем, кто любит подписывать фотографии.

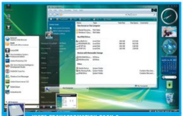
Рейтинг: 7

THE GIMP 2.4

Разработчик: GIMP.org
Язык: английский, русский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: ***www.gimp.org***

The GIMP — настоящая жемчужина среди графических редакторов. По функциональности и эргономике она запросто может соперничать с **Adobe Photoshop**. Для удобства пользователей The GIMP по умолчанию разделена на три независимых окна: главное меню, зона с изображением и специализированное меню со слоями, текстурами, палитрой и другими инструментами. Программа очень функциональна, но в то же время не так уж сложно устроена: ее можно использовать и как простенький инструмент для рисования, и в качестве серьезного графического редактора.

Рейтинг: 9


VISTA TRANSFORMATION PACK 8

VISTA TRANSFORMATION PACK 8

Разработчик: Windows X
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: ***www.windowsxlive.net***

Несмотря на то что многие начинают плеваться при упоминании Windows Vista, подавляющему большинству нравится ее оформление. И стильно, и удобно. Но если переезжать на спорную операционку уж совсем не хочется, есть возможность превратить Win XP в «Висту» хотя бы внешне, установив **Vista Transformation Pack**. Кроме новых стилей, иконок и прозрачных окон, в состав пакета входят и некоторые эксклюзивные для «Висты» программы — например, знаменитая боковая панель.

Рейтинг: 9

WEATHER WATCHER 6.0 BETA

Разработчик: Singers Creations
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: ***www.singerscreations.com/Weather-Watcher.asp***

Срочно нужно узнать погоду на несколько суток вперед? **Weather Watcher** вам в помощь. Программа обучена наблюдать за погодой в более чем 77 тысячах городах. По первому требованию она выдает информацию не только о температуре, но и давлении, влажности, скорости и направлении ветра. Для наглядности прогноз укомплектован подробными спутниковыми картами местности.

Рейтинг: 8

WINFLIP 0.50

Разработчик: Кодзи Хигасино
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: ***www.tokyodownstairs.blogspot.com/2007/11/winflip.html***

WinFlip — наглядная альтернатива привычной комбинации клавиш Alt+Tab. Почему наглядная? Потому что она отображает все открытые окна в трехмерном пространстве прямо как Windows Vista. Чтобы вывести на передний план нужное окно, достаточно кликнуть на нем мышкой. Последовательная ротация «альт-табом» тоже поддерживается. В остальное время WinFlip тихо посапывает в трее.

Рейтинг: 8

WEATHER WATCHER 6.0 BETA

Ищите на DVD

ЕСТЬ ЛИ ЖИЗНЬ ПОСЛЕ WINDOWS MEDIA PLAYER?

Народная мудрость гласит: пока гром не грянет, мужик не перекрестится. Очень верное замечание, многие долгое время не задумываются о замене положенного по ГОСТу **Windows Media Player** на что-нибудь менее громоздкое и более удобное. Дескать, видео он проигрывает, а больше ничего и не надо. Но стоит наткнуться на видеофайл, который WMP не хочет запускать, заявляя «формата я такого не знаю, а кодеки у вас просроченные», как некогда беспечные пользователи отправляются на «увлекательные» поиски альтернативы. Чтобы избавить вас от этого квеста эпической сложности, мы и подготовили подборку лучших представителей племени видеопроигрывателей.

ZOOM PLAYER PROFESSIONAL 6

Разработчик: InMatrix
Язык: английский
Тип распространения: условно-бесплатно
Цена: $38,95
Способ оплаты: PayPal
Сайт: *www.inmatrix.com*

ZOOM PLAYER PROFESSIONAL 6

Один их «самых-самых» видеопроигрывателей. Он подкупает не только своим замечательным интерфейсом, но и внушительным списком возможностей. Есть масштабирование изображения, позволяющее избавиться от черных полос снизу и сверху экрана. Можно подправить цветопередачу, контрастность и гамму дисплея. Удобная видеотека вызывается на экран по одному клику. Разумеется, плеер поддерживает море видеоформатов, а любители кастомизации будут рады десяткам красивых шкурок, которые можно стянуть с нашего DVD.

Рейтинг: 9

CRYSTAL PLAYER PRO 1.98

Разработчик: Ким А. Бондаренко
Язык: русский, английский
Тип распространения: условно-бесплатно (реклама)
Цена: $29,95
Способ оплаты: PayPal, ShareIt
Сайт: *www.crystalplayer.com/cp/*

Тоже программа из разряда топовых. От товарок отличается чрезвычайно удобным расположением менюшек, которые раскиданы по углам экрана и всплывают при наведении курсора. Плеер оперирует огромным количеством аудио- и видеофильтров, выравнивающих качество картинки и убирающих лишний шум. Субтитры здесь не только поддерживаются, их еще можно вручную синхронизировать со звуком. Кто хоть раз имел дело с самопальными субтитрами, тот непременно оценит эту функцию.

Рейтинг: 9

KMPLAYER 2.9 BETA

Разработчик: KMPlayer.com
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: *www.kmplayer.com*

KMPlayer замыкает символическую тройку лидеров. Джентльменский набор возможностей повторяет своих собратьев: множество фильтров, масштабирование изображения, создание альбомов для вашей видеотеки и так далее. За исключением одного «но»: в плеер уже вшиты необходимые кодеки, что позволяет смотреть видео на компьютерах, хозяева которых и слыхом не слыхивали о **K-Lite Codec Pack**.

Рейтинг: 9

REALPLAYER 11

Разработчик: RealNetworks
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: *www.real.com*

RealPlayer выглядит немного неповоротливым по сравнению с тремя предыдущими программами. Не последнюю роль здесь сыграли амбиции его создателей: они изначально стремились сделать универсальный, всеядный медиаплеер. В итоге RealPlayer буквально разрывается от вложенных в него возможностей.

Впрочем, как видеопроигрыватель он со своей работой справляется. Основные достоинства: шикарный графический эквалайзер и отличные фильтры, неплохие отношения с потоковым видео, поддержка всех известных форматов видеофайлов.

Рейтинг: 8

POWERDVD 8.0

Разработчик: CyberLink
Язык: английский
Тип распространения: условно-бесплатно (30 дней)
Цена: $49,95
Способ оплаты: кредитная карта, банковский перевод, PayPal
Сайт: *www.cyberlink.com*

POWERDVD 8.0

Как хорошо видно из названия, основное (но не единственное) предназначение **PowerDVD** — воспроизведение DVD-фильмов. И с этим он справляется на пять с жирным плюсом. Программа выдает потрясающую картинку и звук, снабжена практичным интерфейсом с возможностью быстрого перехода к разным эпизодам и созданием своих собственных закладок. С настройками справится и ребенок. Наконец, если ваша видеокарта поддерживает декодирование DVD, плеер будет на полную катушку использовать эту возможность, что сделает картинку еще более четкой.

Рейтинг: 9

MEDIA PLAYER CLASSIC 6.4

Разработчик: Gabest
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: *http://sourceforge.net/projects/guliverkli*

По сути, перед нами улучшенная версия **Windows Media Player 6.4**. Программу отполировали до неузнаваемости. **Media Player Classic** может использоваться как замена DVD-плееру или среднестатистическому видеопроигрывателю. Поддержка субтитров, снятие скриншотов, воспроизведение битых файлов и дружеские отношения с бесчисленным количеством форматов — все это упаковано в примитивный интерфейс. Он же, пожалуй, является единственным недостатком программы: пока другие корячатся и рисуют шикарные, а главное — удобные шкурки, разработчики Media Player Classic предпочитают не напрягаться.

Рейтинг: 8

О РАЗДЕЛЕ

Все программы, описания которых вы видите на этих трех страницах, выложены **на нашем DVD** в разделе **«Софтверный набор»**. Там же вы найдете наш **«Игроманский стандарт»**: набор программ, без которых сложно представить себе геймерский компьютер.

В «Стандарт» входят: **Ad-Aware**, **Adobe Flash Player**, **Advanced WindowsCare**, **Alcohol 120%** (раз в три месяца), **CCleaner**, **Comodo Firewall Pro**, **DAEMON Tools**, **Defraggler**, **DirectX 9.0c** (раз в три месяца), **DOSBox** (в комплекте с **DosBlaster**), **Download Master**, **Foxit Reader**, **Fraps**, **GameShadow**, **ICQ**, **K-Lite Mega Codec Pack**, **Антивирус Касперского 2009**, **Microsoft .NET Framework 3.0** (раз в три месяца), **Process Explorer**, **Total Commander**, **Unlocker**, **VobSub**, **Winamp**, **WinRAR**, **XP Tweaker**, **µTorrent** и драйвера **StarForce FrontLine**.

Если вам есть что нам предложить или посоветовать для размещения на DVD, пишите на ***softmania@igromania.ru***.

VIDEOLAN 0.8

Разработчик: VideoLAN
Язык: русский, английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: *www.videolan.org*

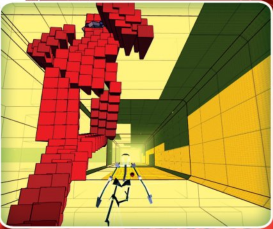
VIDEOLAN 0.8

Миниатюрный видеопроигрыватель, от которого, глядя на его бесплатный статус, требовать много бессмысленно. Интерфейс щуплый и беспорядочен. Набор функций выглядит обрезанным по сравнению с вышестоящими представителями благородных видеоплееров. Тем не менее и своя изюминка у него есть: **VideoLAN** называется так потому, что умеет транслировать видео по локальной сети. Впрочем, популярность он приобрел не из-за этого, а благодаря вшитым в дистрибутив кодекам.

Рейтинг: 7

© 2008 GFI. All rights reserved. © 2008 «Бествей». Все права защищены. www.russobit-m.ru Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (495) 611-10-11, 967-15-81.
Техническая поддержка: support@russobit-m.ru; (495) 611-62-85, а также на форуме по адресу: http://www.russobit-m.ru/forums/

Артур Карлов



STILL NOT ALIVE

ИСКУССТВЕННЫЙ ИНТЕЛЛЕКТ ПОЯВИЛСЯ ДЕСЯТКИ ЛЕТ НАЗАД. ЧТО МЕШАЕТ ЕМУ СТАТЬ РАЗУМНЫМ?

Если составить список основных изобретений будущего, в него обязательно войдут следующие пункты: путешествия во времени, мгновенные перемещения в пространстве на дальние расстояния, вечный двигатель и искусственный интеллект. И если первые три явления до сих пор маловероятны (опыты с телепортацией уже проводятся, но пока лишь на уровне элементарных частиц), то какие-никакие наработки в области искусственного интеллекта у человечества вроде бы имеются. Однако многие ставят под сомнение их эффективность и соответствие решаемой задаче — созданию настоящего разума, который смог бы мыслить свободно и независимо.

О проблеме искусственного интеллекта мы слышим часто и отовсюду, особенно близка эта тема игровой индустрии, где AI (artificial intelligence) постоянно пытаются научить взаимодействовать с игроком эффективнее и естественнее.

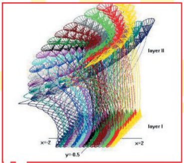
Часто разработчики заявляют о «продвинутом AI», но это утверждение звучит странно: разве в играх может быть настоящий искусственный интеллект? Его ведь еще не изобрели? Или изобрели? Пожалуй, стоит разобраться, что такое AI, где настоящий искусственный разум, а где — лишь продвинутая субпрограмма, и заодно узнать, как долго еще ждать изобретения полноценного искусственного интеллекта.

Как правильно приготовить электронные мозги?

Вероятно, вы ждете, что мы сейчас дадим четкое определение искусственного интеллекта и начнем рассуждать о проблемах, возникающих при его создании? Увы, точного определения AI не существует. Ведь, чтобы описать сознание искусственное, надо сначала определить, что такое сознание человеческое. Но это невозможно, потому что природа и сущность человеческого интеллекта (за вычетом законов мышления, но этим занимается наука логика) пока слабо изучены. Более того, человечество до сих пор спорит о том, как определить, что машина разумна, потому как критерии сознательности в таком вопросе весьма расплывчатые (сейчас для определения «разумности» применяют весьма условный тест Тьюринга, но об этом чуть позже). Считается, что настоящий, мыслящий AI должен отвечать следующим требованиям:

Искусственный интеллект — это не всегда разумная машина. Часто под этим названием кроется обычная программа.

- Уметь мыслить стратегически, решать пазлы, находить причины и выносить суждения.
- Уметь планировать и учиться.
- Уметь общаться на понятном человеку языке.
- Уметь воспринимать окружающую среду и поступающие к нему данные.
- Обладать базовым набором знаний об окружающем мире, который есть у каждого человека (законы природы, психология людей и животных, назначение предметов и т.д.).
- Уметь передвигать предметы и манипулировать ими.
- Уметь комбинировать все перечисленные способности между собой.



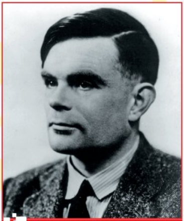
Так выглядит схема многослойной нейронной сети.

Умный компьютер ≠ разумный компьютер

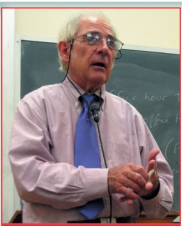
Принято различать как минимум два разных типа AI. Простой набор алгоритмов, способный действовать автономно, принято называть слабым (weak) или прикладным (applied) AI, а набор алгоритмов, наделенных сознанием, — сильным AI. Прикладной AI — это то, что мы видим сейчас в играх, программах машинного перевода, роботах и любой другой сколько-нибудь «разумной» технике. Сильный AI не сумел сделать еще никто.

Эти термины были придуманы Джоном Серлем (John Searle), видным исследователем искусственного интеллекта и критиком Алана Тьюринга (Alan Turing; отец науки об AI). Согласно описанию Серля, сильный AI *«будет не просто моделью разума, эта программа в буквальном смысле слова сама и будет разумом, в том же смысле, в котором человеческий разум — это разум»*.

Джон Серль отрицал возможность зарождения разума из формализованных рассуждений: *«Мышление — процесс обработки находящейся в памяти информации: анализ, синтез и самопрограммирование»*. Это можно трактовать и таким образом, что самосознание вытекает из принципа Декарта *«я мыс-*



Идеи, озвученные Аланом Тьюрингом в середине прошлого века, актуальны до сих пор.



Джон Серль подверг жесткой критике тест Тьюринга и сильно изменил взгляды многих на то, какими путями надо создавать AI.

лю, следовательно, я существую». При этом вовсе не обязательно, что машинное сознание должно быть построено на тех же принципах, что и сознание человеческое.

Сторонники слабого AI воспринимают программы как инструментарий для решения конкретного спектра задач. Они считают, что проблема искусственного интеллекта фактически решена, нужно только совершенствовать уже имеющиеся образцы.

Говорят ли компьютеры по-китайски?

Но как не пропустить момент, когда компьютер станет действительно разумным? На этот счет существует много гипотез.

Основатель кибернетики Норберт Винер (Norbert Wiener) сформулировал некоторые критерии разумности. Он доказывал, что именно благодаря обратной связи все живое приспосабливается к окружающей среде и добивается своих целей. *«Все машины, претендующие на разумность*, — писал он, — *должны обладать способностью преследовать определенные цели и приспосабливаться, то есть учиться»*.

Кроме того, для определения разумности существует специальный тест, носящий имя человека, чей вклад в исследования AI трудно переоценить. Речь идет об известном тесте Тьюринга. Он был разработан Аланом Тьюрингом в 1950 году для проверки, является ли компьютер разумным. По мнению Тьюринга, вопрос *«может ли машина мыслить?»* лишен смысла и должен быть заменен на более определенный.

Золотую медаль Лебнера получит программа, которая полностью пройдет тест Тьюринга.

ДМИТРИЙ СОШНИКОВ: «В БУДУЩЕМ МЫ ПРЕВРАТИМСЯ В СУЩЕСТВ НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ — E-HOMO»

На вопросы «Игромании» ответил Дмитрий Сошников, руководитель студенческой лаборатории **MAILabs** (кафедра Вычислительной математики и программирования Московского авиационного института), координатор студенческих программ **Microsoft Russia**.

Дмитрий Сошников

[Игромания] Расскажите, какой подход к изучению AI вы применяете? Считаете ли, что машина будет моделировать мыслительные процессы благодаря какому-то особенному методу программирования и языку или что машина научится думать, только если ее мышление будет идентично человеческому?

[Дмитрий] Помимо семиотического (акцент на метод программирования) и биологического (копирование человеческой модели мышления) подходов, есть и такое направление AI, как машинное обучение — когда компьютерная программа обрабатывает большое количество данных и пытается получить из них определенные правила или закономерности. Например, из данных о покупках в супермаркете система может сама прийти к заключению, что если человек купил попкорн и колу, то он с большой вероятностью купит DVD с фильмом.

Еще один возможный подход — эволюционный, когда мы моделируем в ЭВМ процесс эволюции по принципу «выживает сильнейший». Если нужно решить определенную задачу, мы формируем некоторые начальные «кандидатные» решения, а затем запускаем на такой популяции эволюционный процесс — со «скрещиванием», мутациями и всем остальным. В результате задача решается оптимальным образом.

Лаборатория MAILabs в основном занимается системами с явным представлением знаний и распределенными системами, проявляющими свойства самоорганизации.

[Игромания] А что мешает ученым сделать разумный AI? В чем сложность?

[Дмитрий] Чтобы построить искусственный интеллект, нам необходимо сначала узнать, как работает наш собственный. А это большая проблема, потому что надо не только заглянуть «в себя», но и выйти за рамки. Отчасти поэтому изучение AI многих привлекает — тут как ни в одной другой области есть возможность почувствовать себя творцом. Кроме того, AI — многодисциплинарное направление, а на стыке различных дисциплин можно ожидать много новых открытий.

[Игромания] На каких направлениях работает ваша лаборатория?

[Дмитрий] У нас студенческая лаборатория, поэтому помимо чисто научных целей мы также преследуем цели учебные. Меня очень волнует то, что многие ребята в процессе обучения не «видят» дальше аудиторных занятий — отсюда и низкая научная культура. Мы стараемся привлекать студентов начиная с младших курсов к какой-то осмысленной научной или околонаучной деятельности, в том числе и на конференциях.

Что касается научных направлений, то они находятся на стыке систем с явным представлением знаний, многоагентных систем, интернет-систем и сообществ, семантической паутины и т.д. В интернете огромное количество информации, однако из-за слабой ее структурированности доступ к ней, включая автоматическое и полуавтоматическое использование знаний и обмен знаниями, ограничен. Среди проектов нашей лаборатории — использование знаний сообществ, автоматическая или автоматизированная реструктуризация социальных сетей, построение семантических слабоформализованных баз знаний в стиле вики (т.н. Semantic Wiki) и др.

[Игромания] Считается, что появление на свет AI полностью изменит наш мир. Как вы думаете, что изменится сильнее всего?

[Дмитрий] Сейчас большинство исследователей не работает вплотную над созданием сильного AI, основной фокус делается на использовании элементов AI в нашей жизни. Хотя вот философы много занимаются проблемами AI — к примеру, Ник Бостром (Nick Bostrom) выступил с так называемым симуляционным аргументом (Simulation Argument), в котором он убедительно доказывает, что мы с большой вероятностью уже живем в «матрице», то есть программно-симулируемом искусственном мире. В своих работах он, в частности, описывает, как должен вести себя человек, который осознал, что живет именно в таком мире. Мне же наиболее симпатичны взгляды Валентина Турчина, изложенные в книге «Феномен науки. Кибернетический подход к эволюции» и затем в Principia Cybernetica (***http://pcp.lanl.gov***). Я бы также рекомендовал ознакомиться с цифровой философией Эда Фредкина (Ed Fredkin) (***www.digitalphilosophy.org***). Основная ее идея — что вселенная является либо компьютерной программой, либо подчиняется тем же законам, что и информационные технологии.

Продолжение на стр. 169

Именно для этого он и придумал тест.

Его суть заключается в следующем. Судья-человек переписывается на естественном языке с двумя собеседниками, один из которых — человек, а другой — компьютер. Если судья не может точно определить, кто есть кто, считается, что компьютер прошел тест. Цель обоих собеседников — чтобы человеком признали именно его. Обмен сообщениями производится через определенные промежутки времени, дабы судья не мог делать заключения исходя из скорости ответов. Дело в том, что во времена Тьюринга (середина XX века) компьютеры реагировали медленнее человека. Но сейчас это правило также справедливо, потому что теперь они реагируют гораздо быстрее.

Тьюринг создал свой тест на основе салонной игры, в ходе которой гости пытались угадать пол человека, находящегося в другой комнате, через написание вопросов и чтение ответов.

Ученый предсказал, что компьютеры в конечном счете пройдут его тест. Согласно его прогнозам, к 2000 году компьютер с памятью 1 млрд бит (около 119 Мб) в ходе пятиминутного теста сможет обманывать судей в 30% случаев. Увы, это предсказание не сбылось. Тьюринг также считал, что словосочетание *«мыслящая машина»* не будет считаться оксюмороном, а обучение искусственного интеллекта будет играть важную роль в создании мощных компьютеров (в этом, по мнению большинства исследователей, он оказался прав).

На сегодняшний день еще ни одна программа не смогла пройти тест, хотя такие заявки звучали не раз. Все дело в том, что прохождение теста Тьюринга требует четкого соблюдения всех условий, а одно из них гласит, что судья-человек активно пытается определить, с кем он беседует. Зафиксированные случаи, когда человек путал программу с живым пользователем (вроде эксперимента AOLIZA, в котором принимала участие программа ELIZA), не могут считаться прохождением теста Тьюринга именно из-за этого пункта, ведь люди не знали о присутствии программы.

Ежегодно проводится соревнование между чат-ботами — конкурс на премию Лебнера. Лучшему боту присуждается бронзовая медаль приза Лебнера (Loebner Prize), а его авторы получают $3000. Второе место может занять программа, которая пройдет текстовый тест Тьюринга (ни разу не присуждалось); авторам положено $25 000. Когда же будет присуждено первое место за прохождение теста Тьюринга с элементами анализа текста, визуального распознавания и общения с аудиторией, победитель получит $100 000, а конкурс на приз Лебнера больше проводиться не будет.

Однако далеко не все считают тест Тьюринга корректным методом определения разумности. Аргументы приводятся самые разные, но наиболее интересным методом опровержения является мысленный эксперимент Джона Серля «Китайская комната». Выглядит он следующим образом. Человека, совсем не знающего китайский язык, помещают в комнату, где лежат папки с листами, на которых нарисованы китайские иероглифы. Там же есть книга правил на русском языке, в которой приводятся правила сочетания символов китайского языка, причем правила эти можно применять, зная всего лишь форму символов, понимать значение совсем необязательно. Например, правила могут гласить: *«Возьмите такой-то иероглиф из папки номер один и поместите его рядом с таким-то иероглифом из папки номер два»*.

Представим себе, что находящиеся за дверью комнаты люди, понимающие китайский язык, передают в комнату наборы символов и что в ответ человек внутри манипулирует символами согласно правилам и передает обратно другие наборы символов. В данном случае книга правил есть не что иное, как «компьютерная программа». Люди, написавшие ее, — «программисты», а человек в комнате играет роль «компьютера». Папки с символами — это «база данных», наборы символов, передаваемых в комнату, — «вопросы», а наборы, выходящие из комнаты, — «ответы».

А теперь предположим, что книга правил написана так, будто «ответы» человека на «вопросы» не отличаются от ответов человека, свободно владеющего китайским языком. Например, люди, находящиеся снаружи, могут передать непонятные человеку внутри символы, означающие *«какой цвет вам больше всего нравится?»* В ответ, выполнив предписанные правилами манипуляции, он выдаст символы, ему также непонятные и означающие, что его любимый цвет серо-буро-коричневый, хотя на самом деле ему нравится бирюзовый. Таким образом, человек выдержит тест Тьюринга на понимание китайского языка, ничего не понимая по-китайски. К тому же в такой системе невозможно научиться языку, так как не существует никакого способа узнать значение хотя бы одного символа. По-

Эксперимент «Китайская комната» поставил под сомнение единственный способ определения разумности машины.

РАСКОЛЬНИКИ

Интерес к разработкам в области искусственного интеллекта возник вскоре после начала космической эры, в 60-х годах. Примерно тогда же (в 1958-м) было сформировано американское агентство **DARPA**, которому правительство США выделяло баснословные суммы на создание интеллектуальных военных систем. Главными центрами исследований AI всегда были и есть Массачусетский технологический институт (MIT) и Стэнфордский университет, где работали такие корифеи этой науки, как Марвин Минский (Marvin Lee Minsky) и Джон Маккарти (John McCarthy). Они придерживались семиотического подхода (его сторонники утверждают, что сильный AI может быть сконструирован путем создания символьных систем, моделирующих сложные психические процессы: мышление, речь, рассуждение, эмоции и даже творчество), в то время как их коллега Фрэнк Розенблат (Frank Rosenblatt), автор термина «искусственный интеллект», создал перцептрон (одна из первых моделей нейросетей; на нейросети делают ставку сторонники биологического подхода) и утверждал, что манипулирование символами никак не может породить сознание. Именно этим людям и их лабораториям шли огромные суммы от DARPA. В 1969 году Минский в соавторстве с коллегой Сеймуром Папертом (Seymour Papert) написал книгу о недостатках перцептрона, в которой подверг биологический подход жесткой критике. Это привело к тому, что DARPA свернуло финансирование таких исследований и они застопорились на 10 лет. Позже Минский пожалел о своей книге, признав нейронные сети эффективным средством для создания AI.

Именно так произошел серьезный раскол в исследованиях AI, повлекший за собой переориентацию на семиотический подход.

Фрэнк Розенблат, автор термина «искусственный интеллект».

добно компьютеру, человек в комнате будет манипулировать символами, но не сможет придать им какой бы то ни было смысл.

На основании своего опыта Серль сделал следующие выводы:

- Программы не являются сущностью разума и их недостаточно для наличия разума.
- Способ, посредством которого человеческий мозг создает ментальные явления, не сводится к простому математическому алгоритму.
- То, что порождает разум, должно обладать как минимум причинно-следственными свойствами, эквивалентными соответствующим свойствам мозга.

Несмотря на то что этот мысленный эксперимент подвергся еще большей критике, чем сам тест Тьюринга, «Китайская комната» заострила внимание исследователей на проблемах сильного AI.

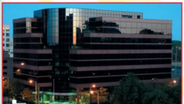
Что дальше?

Если вам нужно более прозрачное сравнение, на каком уровне находятся в данный момент исследования AI, поясняем: пока что самая мощная нейронная сеть может моделировать интеллект… ну, максимум таракана.

Несмотря на все сложности, с которыми сталкиваются ученые, в некоторых областях хватает и слабого AI. Система компьютерного зрения **ALVINN** (Autonomous Land Vehicle in a Neural Network) была обучена вождению автомобиля, придерживаясь определенной полосы движения. Микроавтобус с ALVINN и компьютером **NavLab** на борту проехал 4,5 тыс. км по США, причем система управляла автомобилем 98% времени. ALVINN ориентируется в пространстве за счет данных, поступающих с видеокамер, и способен учиться на основе полученного опыта. Не будем забывать и о том, как всем известный компьютер **Deep Blue** от **IBM** победил в 1997 году Гарри Каспарова. В шашках этот рубеж был взят много раньше.

Медицинские диагностические программы, основанные на вероятностном анализе и экспертных системах, давно и успешно применяются в медицине. Причем часто случается, что машина ставит диагноз точнее опытнейших специалистов. А в микрохирургии применяют роботов-ассистентов вроде **HipNav**, анализирующих данные о пациенте и вставляющих протезы с помощью собственных механических приспособлений.

Военные давно используют интеллектуальные системы для планирования снабжения. Программа **DART** (Dynamic Analysis and Replanning Tool) занимается составлением графиков перевозок и поставок, умеет оперировать более чем 50 тыс. единиц груза и лю-



Штаб-квартира DARPA — организации, уже много лет обеспечивающей технологическое лидерство Пентагона над армиями всего мира.

Начало на стр. 167

[Игромания] Существует мнение — и оно интенсивно культивируется в массовой культуре, — что изобретение разумного AI станет фатальной ошибкой для человечества. Есть основания опасаться такого развития событий?

[Дмитрий] Апокалипсический вариант весьма вероятен — но вовсе не обязательно по вине AI. Уже сейчас мы очень сильно зависимы от инфраструктуры: электричества, компьютерных сетей, телефонной связи. Дальше эта зависимость будет только усиливаться, со временем мы превратимся в существ нового поколения — eHomo (термин Нариньяни, директора Российского НИИ искусственного интеллекта). Действительно, сравните способности человека, вооруженного современным карманным компьютером с доступом в интернет с человеком 10-летней давности. С компьютером вы не потеряетесь ни в одной стране мира — у вас под рукой будет переводчик, карта местности, возможность немедленно связаться со всеми своими контактами! А теперь представьте, что в мире eHomo произойдет перебой с подачей электроэнергии... Это будет не менее страшно, чем атака взбесившихся «я, роботов».

[Игромания] А что насчет игрового AI?

[Дмитрий] Это одна из самых интересных областей применения AI. Несмотря на сугубо игровые задачи, здесь ситуация моделирует реальный мир, поэтому применяемые методы могут быть использованы и в других целях. Ну хотя бы для игры в футбол. Существует даже соревнование по футболу среди роботов — «Робокап». Причем как среди настоящих роботов, из железок и сервоприводов, так и между бесплотными программами, живущими внутри симулируемого мира.

Мы в студенческой лаборатории тоже не обходим вниманием игровую тематику. В прошлом году студенческая команда во главе с Павлом Морозовым, студентом пятого курса, реализовала и представила на международный студенческий конкурс **Imagine Cup** (***www.imaginecup.ru***) проект игры, основанной на многоагентных технологиях. Интерфейс был сделан с помощью XNA Game Studio, а логическое наполнение — в среде JADE.NET. Это позволило смоделировать поведение множества персонажей в игре в визуально-понятной форме.

[Игромания] В каких странах исследования в области AI продвинулись дальше всего? Как обстоят дела в нашей стране?

[Дмитрий] В «Робокапе» Россия (команда STEP из Санкт-Петербурга) несколько лет назад заняла первое место в симуляционной категории. Вообще, координацией исследований в области AI занимается Российская ассоциация искусственного интеллекта (РАИИ, ***www.raai.org***), которая, помимо всего прочего, организует общероссийскую конференцию КИИ, ежегодные публичные дни AI в Политехническом музее и множество других мероприятий. Ассоциация тесно сотрудничает с Европейской ассоциацией AI, российские ученые принимают участие в проектах, связанных с AI, по всему миру (только вот на наши письма отчего-то не отвечали. — *Прим. «Игромании»*).

[Игромания] А чем лично вам так интересна эта тема (в смысле AI)?

[Дмитрий] Приведу лишь один пример. Издавна люди мечтали о бессмертии. Технологии AI сейчас не могут сделать человека бессмертным (хотя ассоциация трансгуманистов России (***http://transhumanism-russia.ru***) во главе с Данилой Медведевым нам это обещают в ближайшем будущем), но, например, машинное обучение позволяет извлекать знания из наших действий и формировать искусственную сущность, которая реагирует на раздражители похожим образом. Персональный агент может смотреть, как мы реагируем на входящие письма, и потом научиться помогать нам или даже полностью нас заменять. Такая форма сохранения личности человека называется цифровым бессмертием. И работать над тем, чтобы эта мечта стала реальностью, можно уже сейчас!

Развитие робототехники и AI (пусть даже прикладного) может сильно изменить характер войн. Воевать между собой будут беспилотники и роботы, а роль людей будет сведена лишь к руководству ими.

ДЖЕК ДУНИЦ: «НЕТ НИКАКИХ СОМНЕНИЙ, СО ВРЕМЕНЕМ КОМПЬЮТЕРЫ СТАНУТ УМНЕЕ ЧЕЛОВЕКА»

Готовя эту статью, мы разговаривали с несколькими экспертами в области искусственного интеллекта, одним из них был Джек Дуниц (Yaki Dunietz), основатель двух израильских высокотехнологичных компаний — **Mashov Computers Ltd.** и **Artificial Intelligence Research** (***www.a-i.com***). Проблемами искусственного интеллекта он занимается уже более 20 лет.

[Игромания] Начнем сразу со сложного вопроса: в чем, по-вашему, разница между искусственным сознанием и искусственным интеллектом? Созданием чего именно вы занимаетесь?

[Джек] Термином «искусственный интеллект» злоупотребляют, зачастую им обозначают все что попало: и экспертные системы, и программы для распознавания речи, и нейронные сети. Любую программу, способную обучаться, можно назвать AI. С другой стороны, в представлении многих AI — это компьютер, способный решать задачи, не решаемые, казалось бы, без человеческого участия. Это рождает некоторое недопонимание, так что, когда кто-то говорит *«я разрабатываю программу искусственного интеллекта»*, это звучит как минимум непрофессионально.

Мы в Ai Research не согласны со столь широким определением и придерживаемся скорее взглядов Алана Тьюринга, который утверждал, что искусственный интеллект в первую очередь должен уметь поддерживать разговор с человеком так, чтобы тот не мог понять, машина перед ним или нет. Мы занимаемся разработкой программ с четкой задачей: общение с людьми (Ai обещают, что их продукты — **HAL**, **Alan** и **MyBot** — смогут пройти тест Тьюринга в ближайшие 10 лет. — *Прим. «Игромании»*).

Что касается сознания: по-моему, невозможно доказать, что сознание есть даже у человека, чего уж тут говорить о компьютерной программе. Компьютеры, безусловно, мыслят, просто делают это совсем не так, как люди. Хотя у них, видимо, и нет сознания.

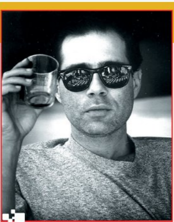
[Игромания] Какой подход к созданию AI вы используете? Пытаетесь ли вы копировать нейронные структуры или обучаете ваш AI?

[Джек] Как я уже сказал, мы создаем программы для общения (чат-боты). Мы не пытаемся симулировать или копировать работу мозга. Наш подход соотносится с понятием слабого AI и использует другую методику. Мы стараемся воссоздать поведение человека. Наши программы улучшают свои языковые навыки как дети — методом проб и ошибок, а также через общение с людьми и получение знаний от них. Мы так и называем свою технологию (а о ней говорил еще сам Тьюринг) — искусственный интеллект-ребенок (child AI). Наша цель — обучить его и «вырастить», чтобы дальше уже он учил нас. Ведь нет никаких сомнений, что со временем компьютеры станут умнее человека.

[Игромания] Как вы думаете, можно ли воспринимать человеческий разум или разум животного как сложные программы? Существуют ли специальные технологии «копирования» человеческого разума?

[Джек] Современная наука воспринимает человеческий мозг и мозг животного как сложные машины. Многие механизмы этих машин пока слабо изучены.

В данный момент технологий информационного копирования мозга не существует (Джек использовал термин «upload», «передача информации». — *Прим. «Игромании»*), но многие известные исследователи полагают, что это всего лишь вопрос времени.



Джек Дуниц

[Игромания] В каком состоянии находятся разработки AI сейчас? Были какие-то значительные прорывы за последнее время?

[Джек] Ответ зависит от того, что понимать под термином AI. В нашей сфере очень мало кто добился успехов. Частично это связано с тем, что создание чат-ботов не очень популярно, потому что нет бизнес-модели, которая позволяла бы делать на них деньги. А отсюда — отсутствие финансирования.

Наши разработки ушли далеко вперед по сравнению с другими продуктами.

[Игромания] Как вы думаете, когда будет создан тот самый настоящий AI?

[Джек] Это не совсем наша сфера, но вот Рэй Карцвайл (Ray Kurzweil) (известный изобретатель и футуролог. — *Прим. «Игромании»*) в своей книге **The Age of Spiritual Machines**, вышедшей в 1999 году, утверждал, что компьютеры станут разумными через 20-30 лет.

дей, учитывает точки отправления и назначения, оперативно внося коррективы. Представители агентства **DARPA** (Defense Advanced Research Project Agency — Агентство передовых оборонных исследовательских проектов) заявили, что одна лишь эта программа сторицей окупила 30-летние инвестиции Агентства в искусственный интеллект.

В данный момент в разработке у DARPA находится проект **X-47B**, один из самых передовых и амбициозных образцов вооружений будущего. X-47B — это первый в мире полноразмерный беспилотный истребитель. Изначально он задумывался как многоцелевой истребитель общего назначения, но сейчас переориентирован для базирования на авианосцах. «Пегас» (кодовое название X-47B) будет управляться продвинутым нейрокомпьютером и создается компанией **Northrop Grumman** в рамках программы **NUCAS** (Naval Unmanned Combat Air Strike — система ведения морского беспилотного воздушного боя). На данный момент первый опытный образец готов уже более чем на 50%. Этот беспилотник будет способен непрерывно вести бой в течение 2-4 суток.

X-47B, прототип первого в мире полноценного беспилотного истребителя. В США надеются завершить работы над этим проектом в ближайшие 10-15 лет.

Если автономные БПЛА пока являются делом будущего, пусть и не такого далекого, то АСУВ (автоматизированные системы управления войсками) уже давно используются военными. Как правило, такие системы размещаются на беспилотных самолетах-разведчиках, которые в реальном времени следят за ситуацией на поле боя и отдают приказы войскам. Есть подобные модули и в нашей армии.

Что же нас ждет дальше? На последнем **Intel Developer Forum** старший технический специалист Intel Джастин Раттнер (Justin Rattner) заявил, что к 2050 году возможности компьютера по восприятию внешнего мира превзойдут человеческие и это приведет к созданию сильного искусственного интеллекта. Среди прочего он сказал, что сейчас Intel активно работает над этим вопросом и у них есть весьма обнадеживающие результаты.

Трудно сказать, насколько точным является это предсказание: в 50-х прогнозировали, что на создание сильного AI понадобится всего 20 лет. ■

Поражение Каспарова в матче с Deep Blue имело скорее психологический эффект. Сделать AI, искушенный в шахматах, не так уж сложно.

Реклама

ПАРЕНЬ С ОГОНЬКОМ
ДОМИНО
ШЕРИФ
5-Й РАЗМЕР
А ВАМ ПОДХОДИТ
OLD SPICE ГЕЛЬ + ШАМПУНЬ?
КОНЕЧНО! КАК БЫ И ГДЕ БЫ НИ РОСЛИ У ВАС ВОЛОСЫ, OLD SPICE ГЕЛЬ + ШАМПУНЬ, НЕСОМНЕННО, ВАМ ПОДХОДИТ!
КОРОЛЬ ДИСКО
МИНИ-БИКИНИ
КОЛЮЧКА
СТРАЖНИК
ПАУКИ-БЛИЗНЕЦЫ
НЕАНДЕРТАЛЕЦ
ОСТРОВИТЯНИН
ГЕЛЬ+
ШАМПУНЬ
Old Spice
OLD SPICE ГЕЛЬ + ШАМПУНЬ.
ДЛЯ ТЕЛА. ИЛИ ДЛЯ ВОЛОС.
ИЛИ ДЛЯ ТОГО И ДРУГОГО.
Old Spice

Я БЫ В СТАЛКЕРЫ ПОШЕЛ

ИГРЫ ПЕРЕЕЗЖАЮТ НА СТРАЙКБОЛЬНЫЕ ПОЛИГОНЫ

Текст: **Игорь Варнавский**
Фотографии и подписи: **Сергей Пильщиков** (www.star-tm.ru)

В шутеры можно играть двумя способами. Дома, в тепле и уюте, с клавиатурой или геймпадом в руках. Или в армии — в грязи и холоде, под пулями и бомбежками. Первый способ прост и безопасен, но дает лишь суррогатные ощущения от того, что такое настоящие боевые действия. Второй способ слишком опасен и труден, чтобы это можно было рассматривать как развлечение. Но есть еще третий вариант, сочетающий преимущества первых двух, — страйкбольные игры по мотивам игр компьютерных. В мартовском номере мы рассказывали о большом страйкбольном турнире по мотивам **S.T.A.L.K.E.R.**, устроенном **GSC** под Киевом, куда попали в том числе и мы. GSC такие мероприятия проводила уже несколько раз, но сама идея подобных игр принадлежит не им, а фанатам S.T.A.L.K.E.R. Начиная с прошлого года они организовали уже несколько таких игр, и не только на Украине, но и под Москвой, Санкт-Петербургом, Нижним Новгородом, Новосибирском и в других городах.

Масштаб — как на учениях небольшого воинского соединения: до 500 человек. Организация тоже предельно серьезная: берут только людей от 18 лет, приветствуется опыт участия в страйкбольных играх, кое-куда вообще можно попасть только по рекомендации. Условия вполне военные: игры проводятся на территории неиспользуемых индустриальных объектов, охотничьих хозяйствах и бывших полигонов, длятся по несколько дней (ночевать приходится в лесу, в подземных бункерах и брошенных зданиях), а для участия нужно купить или взять напрокат оружие и экипировку и заплатить вступительный взнос. Самые активные энтузиасты ~~косплеят~~ экипируются в точности как герои S.T.A.L.K.E.R., а у украинской команды «Киевский страйкбольный клуб», играющей за группировку военных, есть даже свой БТР.

Страйкбольные турниры проводятся и по другим играм (**Battlefield**, **Fallout**, **Command & Conquer 3: Tiberium Wars**, был даже турнир по **Resident Evil**), но S.T.A.L.K.E.R. явно вне конкуренции. Тут и обстановка такая, что ее легко воссоздать в полевых условиях (достаточно выехать на любой заброшенный полигон или в поселок), и фактура богатая (группировки, аномалии, радиация).

P.S. Если есть желание поучаствовать в такого рода играх, вам прямая дорога на следующие сайты: ***www.militarist.com.ua***, ***www.stalknet.ru***, ***www.syndicate-club.ru***, ***www.airsoft.ru***, ***www.airsoftgun.ru***.

УКРАИНА, ИГРА S.T.A.L.K.E.R.: REALPLAYER 3, МАЙ 2008

Такие костюмы участники игры делают сами, на их изготовление уходят месяцы.

Вдалеке показался противник, боец спешит занять боевую позицию.

Вид через коллиматорный прицел. В прицеле — бойцы «Свободы».

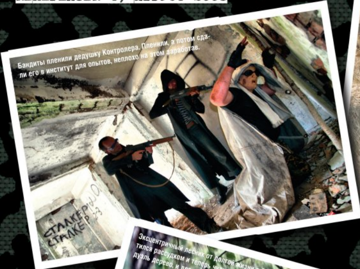
Атака бойцов «Свободы» на локацию «Барьер». А там, наверху, куда стремятся атакующие, занял круговую оборону «Монолит».

МОСКВА, ИГРА «S.T.A.L.K.E.R.: ХОЗЯЕВА ЗОНЫ», ИЮНЬ 2008

Скворец, один из бойцов «Свободы», прорывается сквозь дымовую завесу.

Руки игрока-зомби. Выяснилось, что за одну игру он израсходовал около 5000 шаров! Кровь на руках настоящая, следы от попаданий тоже. Роль зомби — настоящий подвиг: по нему всегда ведут огонь, где бы он ни появился.

УКРАИНА, ИГРА S.T.A.L.K.E.R.: REALPLAYER 4, АВГУСТ 2008



Бандиты пленили дедушку Контролера. Пленили, а потом сдали его в институт для опытов, неплохо на этом заработав.

Охота на кровососа. Суть состязания проста: у игрока пистолет и 10 патронов. Задача: сразить кровососа, попав в единственное уязвимое место – белый диск на груди. Главное – не дать кровососу дотронуться до себя, по условию состязания его прикосновение смертельно. Ни один игрок не ушел от хищных объятий монстра. Даже втроем победить его не удалось.

Эксцентричный лесник от долгой жизни в Зоне слегка помутился рассудком и теперь чудит. На этот раз он вызвал на дуэль дерево, и дерево одержало победу!

«Монолит» атакует базу «Янтарь». Благодаря бронекостюмам пули им нипочем. Когда они идут в атаку, противник очень нервничает!

Военные строго охраняют вход в Зону, пройти туда можно только по уважительной причине. Разбираться не станут, если что не так – сразу откроют огонь на поражение.

Залп из страйкбольного гранатомета. Это еще не бой, один из командиров «Свободы» всего лишь проверяет готовность оружия.

Экзоскелеты «Монолита» защищают периметр. Их единственное уязвимое место — отсек энергоблока на спине.

Монстр «Монолита», одна из легенд Зоны. Его маска — настоящий шедевр кузнечного мастерства.

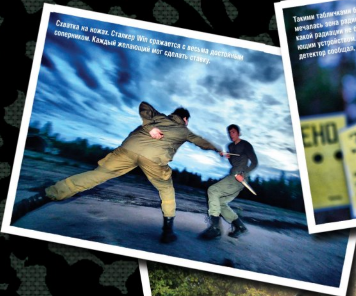
Военные едут на задание на своем БТР, снорки и кровосос, завидев их, в панике разбегаются. Автору этих фотографий досталась от военных добрая очередь из автомата.

Трапеза кровососов. Сталкер явно против своего съедения.

Локация «Лиманск», штурм здания. Боец кидает страйкбольную гранату. Через 5 секунд она взорвется и поразит шарами всех нападающих в радиусе нескольких метров.

Игра длится три дня и две ночи, это настоящее испытание на прочность. Засыпают сталкеры под звуки выстрелов, просыпаются — под сирену.

САНКТ-ПЕТЕРБУРГ, ИГРА «S.T.A.L.K.E.R.: ЖИТЕЛИ ЗОНЫ», АВГУСТ 2008



Схватка на ножах. Сталкер Win сражается с весьма достойным соперником. Каждый желающий мог сделать ставку.

Такими табличками был усеян лес во время игры. Ими отмечалась зона радиоактивного поражения. Естественно, никакой радиации не было, она имитировалась радиопередающим устройством. При наборе критической дозы личный детектор сообщал, что участник выбыл из игры.

База «Долга», построение на плацу перед казармой. Командир базы Avgur, установивший на базе настоящую армейскую дисциплину, инструктирует не занятых в нарядах бойцов перед штурмом вражеского бастиона.

Два вольных сталкера, авантюристы и искатели приключений. А еще они опытные фехтовальщики, чемпионы сражений на арене.

Пульт управления сложной системой личных детекторов аномалий. Детектор, который был у каждого участника игры, реагировал на сотни аномалий, наводнивших зону.

Storm, один из лидеров группировки «Долг», ведет огонь по позициям «Монолита», скрытым дымовой завесой.

Сталкер Алхимик спускается в заброшенный военный бункер, ставший пристанищем Болотного Доктора.

Расстрел зомби на базе «Долга». Боец держится на безопаоном расстоянии, ведь для того, чтобы зомби вышел из игры, его надо поразить три раза.

Сталкер Win осматривает руины в поисках артефакта. Через неделю после этой игры он ушел в армию, но сказал, что обязательно возьмет увольнительную для участия в следующей игре.

Командир военных Danirion на страже вверенных ему территорий. Стережет покой «Хармонта» и бара «100 рентген».

Станислав Ломакин

«КАК АДВОКАТ, СОВЕТУЮ ВАМ ЗАТКНУТЬСЯ»

ДЖЕКА ТОМПСОНА, САМОГО ИЗВЕСТНОГО БОРЦА С ИГРАМИ, ПРИСТРУНИЛ СУД

20 лет в судебных исках, гипотетические сотни миллионов долларов, нервных клеток и усталых улыбок наблюдателей. Таким мы знали Джека Томпсона (настоящее имя — Джон Брюс Томпсон), главную звезду мировой юриспруденции во всем, что касается игр. В четверг, 25 сентября 2008 года, решением Верховного суда штата Флорида, США, Джек Томпсон был окончательно и безвозвратно лишен адвокатской лицензии (решение вступило в силу 25 октября). Тяжело переживая вероятное окончание бурной карьеры Джека, дорогая редакция поминает его подвиги словами разной температуры.

Нотная грамота

Свою бурную деятельность усопший образ Томпсона-адвоката развернул еще в те времена, когда насилие в играх изображалось в известной степени схематично, так что о них он еще не думал, а начал с музыкальных пристрастий американских граждан. Случилось это 11 лет назад, и, что примечательно, одно из своих первых дел Томпсон выиграл. Причиной возмущения было шоу Нила Роджерса (Neil Rogers) на радиостанции **WIOD**, в музыкальной программе которого Томпсон выискал наиболее скабрезные песенки, с названиями вроде Boys Like Sex in the Morning, и донес об этом властям. Не готовое к такому повороту правительство, недолго думая, оштрафовало станцию WIOD на $10 тыс.

Нил Роджерс, как и положено шоумену, ответил незамедлительно, и в следующие девять месяцев имя, телефон и адрес Джека Томпсона прозвучали на волнах WIOD более 40 тыс. раз. Откуда такая точность? От самого Томпсона: все это время он записывал радиоэфир на пленку, а затем подал на Роджерса в суд, требуя $200 млн за моральный вред, то есть по $5 тыс. за каждое упоминание. Так родился первый научно-фантастический иск Джека Томпсона, судом, естественно, не удовлетворенный. После этих событий наш герой вошел во вкус, обличая острые на язык рэп-группы в различных христианских грехах (религиозного фанатизма ему было не занимать), а также оказался в центре политического скандала, обвинив прокурора Флориды, Джанет Рино (Janet Reno), в гомосексуализме. Джанет впоследствии стала генпрокурором США, шоу Нила Роджерса идет до сих пор, а у нас здесь, напоминаем, реквием по карьере Джека Томпсона.

Симулируя убийство

Оторвавшись на музыкальной индустрии, Томпсон обратил свой карающий взор на компьютерные игры. **DOOM**, попавший под раздачу одним из первых, был определен адвокатом не иначе как «симулятор убийств», а сами игры — как «mental masturbation» (переводить не будем, так даже красивее). Обвинения Томпсона не были совсем уж беспочвенными: как известно, в конце 90-х США, да и не только их, накрыла странная волна массовых убийств в школах, получившая название school shooting. Первые инциденты произошли еще в 60-х годах, но в 90-х их количество и кровавость резко выросли. После перестрелки 1997 года в Кентукки, когда 14-летний школьник застрелил трех сверстниц, следствие выдвинуло несколько возможных мотивов убийства, но Томпсон выбрал свой, медийный конек. Взяв под защиту семьи погибших, он заявил, что на молодого убийцу повлияли игры, фильмы и порнография. В частности, все те же игры от **id**, а также **Resident Evil**, **Redneck Rampage** и даже **MechWarrior**. Предъявленный Томпсоном иск на сумму $33 млн коснулся пяти кинокомпаний и четырех игроиздателей, но спустя год был отклонен судом. Так или иначе, практически каждый подобный случай сопровождался материалами расследования, в которых нет-нет да и мелькали компьютерные игры.

Виновники наиболее крупного инцидента в школе «Колумбина» в Колорадо, унесшего жизни 13 человек, увлекались игрой в DOOM, о чем свидетельствовали их собственные рисунки. По следам случившегося в Колорадо было снято несколько фильмов, правда, основной темой была, скорее, проблема свободного обращения оружия в некоторых штатах Америки, а не видеоигры. Томпсон рассматривал все случаи с другого ракурса, но постепенно контекст становился все более и более надуманным.

Вину за последнюю крупную школьную перестрелку, произошедшую в 2007 году в Вирджинии, Томпсон незамедлительно возложил на **Counter-Strike**. По его словам, убийца тренировался в стрельбе именно в этой игре, но тут адвоката подвели полицейские, не обнаружившие в вещах школьника особых намеков на пристрастия к видеоиграм. Промах лишь раззадорил Томпсона, и тогда он написал письмо... в **Microsoft**. *«Мистер Гейтс, ваша компания в ответе за события, произошедшие в технологическом институте Вирджинии,* — писал адвокат. — *Ваша игра — симулятор убийства, как вы сами ее называете, — привила подростку преступные навыки»*. Microsoft, не имевшая к «подсудному шутеру» практически никакого отношения, оставила письмо без ответа, а в обнародованной спустя некоторое время биографии убийцы (им был корейский студент Чо Сын Хи), было упоминание всего одной игры —

GTA 3 с автографом маэстро.

Стоит ли после такого говорить, что и к The Sims у Томпсона тоже были вопросы?

Выход GTA 4 Томпсон сравнивал с эпидемией полиомиелита.

1С МУЛЬТИМЕДИА
АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С»: 123056, Москва, а/я 64,ул. Селезневская, 21, Тел.: (495) 737-92-57, Факс: (495) 681-44-07 admin1c@1c.ru, www.1c.ru

Sonic the Hedgehog. Неудача с Вирджинией была одной из последних для Томпсона, но наш некролог не был бы полным без рассказа о его главной войне.

Дайте две

Сложившийся к 2003 году состав организаций, регулярно осыпаемых исками нашего героя, включил в себя компанию, не воевать с которой он не мог по определению. Речь, конечно, о **Take-Two Interactive**, издателе серии **Grand Theft Auto**.

Дастин Линч, Коди Поузи, Девин Мур — вокруг трех этих подростков, чей возраст не превышал 17 лет, развернулись боевые действия между Джеком Томпсоном и Take-Two, а заодно и **Sony**. Помимо того что все трое совершили убийства своих сверстников, объединяла их, по утверждению Томпсона, любовь к GTA. В каждом из трех этих дел Томпсон принимал непосредственное участие в роли консультанта или адвоката, и заканчивались они не самым лучшим образом. «*Мой сын не имел пристрастия к видеоиграм и уж тем более к приему пароксетина* (сильный транквилизатор. — Прим. «Игромании»), *и он не убийца*», — заявила мать Дастина Линча, посетив его в тюрьме после вынесения первого приговора за убийство подруги. Произошедшее немногим позже убийство в Теннеси виновные сами списали на игру в GTA 3, так что Томпсон тут же оформил в иск на $246 млн, обвинив, помимо Take-Two (за игру) и Sony (за PlayStation 2), еще и сеть супермаркетов **Wal-Mart**, где подростки смогли приобрести и то и другое. Таким образом, адвокат задействовал все возможные слагаемые его личного успеха.

Дело Девина Мура, застрелившего трех полицейских в 2003 году, заострило внимание не столько на астрономических суммах, которые горе-адвокат пытался отсудить у Sony и Take-Two, сколько на манере Томпсона вести дела. Подключив к процессу семьи трех погибших, Томпсон растянул его на два года, не изменяя своей аргументации и называя «симулятором убийств» уже **GTA: Vice City**. В промежутках между заседаниями адвокат забрасывал суд письмами с уговорами и угрозами, в результате чего был отстранен от дела. Свое решение судья объяснил непотребным поведением адвоката, превратившим слушания в цирковые представления. Незадолго до отстранения от дела Томпсон совершил очередную фальсификацию, представив суду цитату Уоррена Спектора (папа **Deus Ex**), в которой тот якобы нелестно отзывался об играх Take-Two и Rockstar. Спектор быстро пресек попытку подставы, обстоятельно разъяснив публике, как можно выставить человека в дурном свете, манипулируя выдернутыми из контекста фразами. В остальном без Томпсона процесс действительно перестал кого-то забавлять и закончился жестоко, но справедливо (Мура приговорили к смертной казни).

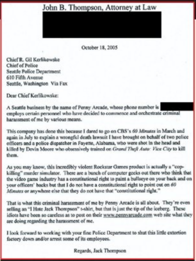
После очередной неудачи Томпсон решил играть на перспективу и вставлять палки в колеса еще не вышедшим проектам Rockstar и Take-Two. Порядком поднадоевшего юриста на этот раз утихомирили по принципу «лучшая защита — нападение»: стоило лишь Томпсону начать кампанию против релизов **Manhunt 2** и **GTA 4**, как Take-Two сами подали на него в суд, обвинив в попрании Первой поправки, гарантирующей свободу слова. Приструнённый ограничился устными замечаниями, сравнив выход обеих игр с такой же опасностью для детей, как эпидемия полиомиелита. Симулятор хулигана **Bully**, получивший от ESRB рейтинг Teen (от 13 лет), был уличен Томпсоном… в гомосексуализме. Свои весьма туманные соображения по поводу найденных в игре признаков нетрадиционных отношений он изложил в письме президенту ESRB, в конце пожелав удачи в присвоении подросткового рейтинга. ESRB любезно поблагодарили за пожелание, добавив, что рейтинг пересматривать не собираются.

За несколько лет в игровой индустрии Джек Томпсон обвинил в пропаганде насилия и порнографии порядка 30 игр и даже технологию вибрации, используемую в геймпадах: ее он истолковал как физическое поощрение за убийство. Примерно столько же нарушений, допущенных этим теперь уже экс-адвокатом, хватило его коллегам, чтобы лишить Томпсона адвокатской лицензии без права восстановления.

Здесь можно бы написать о том, что ура, слава богу, больше мы о нем не услышим, но правда состоит в том, что тот образ Джека, который мы знаем, был создан самой прессой, прежде всего игровой. Об этом недавно высказался даже Даг Ловенштайн, экс-глава **ESA**: «*Пресса всегда знала, что Томпсон неадекватен, но вместо того, чтобы игнорировать его, писала и говорила о нем снова и снова, снова и снова. […] Игры и игровая индустрия небезгрешны, у нас есть что покритиковать. Но пресса не обращает внимания на вменяемых критиков, ей подавай скандалы...*» Может быть даже и так, что невменяемость Томпсона — это результат того, как его представляют журналисты. Джек на самом деле выгоден всем. Он выгоден прессе, потому что дает ей постоянные и дешевые информационные поводы. Он выгоден издателям, потому что привлекает внимание к их играм. Он нужен хардкорным игрокам, потому что в лице Джека они получают образ врага, который ставит под угрозу их увлечение и повышает влияние игр в глазах общественного мнения. Так что если бы Джека не было, его стоило бы придумать. И если сейчас, после потери адвокатской лицензии, Томпсон уйдет на покой, будьте уверены, его дело кто-нибудь да продолжит.

ЧЕЛОВЕК СЛОВА

В 2005 году Джек Томпсон заявил, что передаст в любой благотворительный фонд $10 тыс., если кто-нибудь разработает игру по его собственному сценарию. Главный герой игры — отец, чьего сына забил до смерти бейсбольной битой 14-летний игрок. Отцу предстоит отомстить, поочередно избавившись от воротил игрового мира, в том числе и от одного из директоров Rockstar, а закончить все массовым побоищем на E3. Предложение Томпсона получило множество отзывов, про два из них нельзя не рассказать. Сначала по сценарию Джека оперативно сделали модификацию для GTA 3 под названием **Defamation of Character: A Jack Thompson Murder Simulator**. Вторым был платформер, получивший название **I'm O.K. — A Murder Simulator** (обе игры см. на нашем DVD в разделе «**Интересности**»). Создал его, к слову, Дерек Ю (Derek Yu), будущий автор **Aquaria**. Несмотря на столь мощный фидбек, переводить обещанные деньги Томпсон не стал — за него это сделали известные в игровом мире юмористы, авторы комиксов **Penny Arcade**. Они перевели собственные $10 тыс. на счет детского фонда **ESA**, указав на чеке: «*Это от Джека. Сам он не может!*» В ответ на это Томпсон заявил на Penny Arcade в полицию, обвинив тех в преследовании.



John B. Thompson, Attorney at Law

[redacted]

October 18, 2005

Chief R. Gil Kerlikowske
Chief of Police
Seattle Police Department
610 Fifth Avenue
Seattle, Washington Via Fax

Dear Chief Kerlikowske:

A Seattle business by the name of Penny Arcade, whose phone number is [redacted] employs certain personnel who have decided to commence and orchestrate criminal harassment of me by various means.

This company has done this because I dared to go on CBS's *60 Minutes* in March and again in July to explain a wrongful death lawsuit I have brought on behalf of two police officers and a police dispatcher in Fayette, Alabama, who were shot in the head and killed by Devin Moore who obsessively trained on *Grand Theft Auto: Vice City* to kill them.

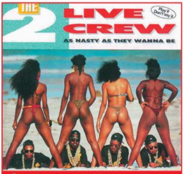
As you may know, this incredibly violent Rockstar Games product is actually a "cop-killing" murder simulator. There are a bunch of computer geeks out there who think that the video game industry has a constitutional right to paint a bullseye on your back and on your officers' backs but that I do not have a constitutional right to point out on *60 Minutes* or anywhere else that they do not have that "constitutional right."

That is what this criminal harassment of me by Penny Arcade is all about. They're even selling an "I Hate Jack Thompson" t-shirt, but that is just the tip of the iceberg. These idiots have been so careless as to post on their www.pennyarcade.com web site what they are doing regarding the harassment of me.

I look forward to working with your fine Police Department to shut this little extortion factory down and/or arrest some of its employees.

Regards, Jack Thompson

Полиция жалобу Томпсона на Penny Arcade проигнорировала.



Известная в конце 80-х — начале 90-х рэп-группа 2 Live Crew несколько раз подвергалась нападкам Томпсона.

После того как Джек обвинил Bully в пропаганде гомосексуализма, в Сети появился такой вот фан-арт.

Даймонд Джонс
Амулет Мира
реклама
ITERA
gfi
GFI.SU
Руссобит-М
WWW.RUSSOBIT-M.RU
© 2008 «ЛИТЭРА». Все права защищены. © 2008 GFI. All rights reserved. © 2008 «Бествей». Все права защищены www.russobit-m.ru. Отдел продаж: (495) 611-10-11, 967-15-81; office@russobit-m.ru.
Техническая поддержка осуществляется по тел.: (495) 611-62-85, e-mail: support@russobit-m.ru, а также на форуме сайта «Руссобит-М»: www.russobit-m.ru/forums/.

GAMEDEV@IGROMANIA.RU
Эдуард Клишин
Павел Севец

ЧИТАЙТЕ И СМОТРИТЕ НА DVD

Приветствуем всех игростроевцев. Описание DVD-раздела в этом номере вышло совсем небольшим, потому что довольно много материалов было вытеснено с прошлого номера русскоязычным дистрибутивом *World of Warcraft* и переехало на номер текущий. Но это вовсе не значит, что мы сидели сложа руки. В блоки прошлого номера мы включили немало новых утилит, редакторов, патчей и обновлений, которые успели появиться за отчетный период.

Стройматериалы

На нашем DVD в рубрике «Игрострой» каждый номер публикуется раздел «**Стройматериалы**». Мы выходим на связь с 3D-моделлерами и получаем разрешение выложить на диск их работы (модели и текстуры). Вы можете использовать их при создании своих собственных бесплатных игр и модификаций, только не забывайте сохранять копирайты.

Если вы хотите, чтобы ваша моделька тоже была размещена на нашем диске, присылайте ее на новый электронный адрес ***stroimat@igromania.ru***. Подробнее о том, как оформить письмо, можно прочитать на диске в соответствующем разделе. Благодарим всех моделлеров, принявших активное участие в формировании подборки.

Каждый месяц мы премируем автора лучшей модели коробкой с игрой. В этом месяце приз — игру «**Санитары подземелий 2: Охота за черным квадратом**» — получает Никита Терещенков за модель седана Audi A6.

Видеоурок «Анатомия спецэффектов»

Для большинства людей спецэффект — что-то яркое, сочное, фееричное. То, что украшает игру, делает ее запоминающейся. Но стоит спросить рядовых игроков, а какие спецэффекты они знают, как тут же выяснится, что большинство в них ничего не смыслит. А между тем игровые спецэффекты вполне поддаются классификации: есть взрывы, отблески, игра света и тени, системы частиц и много еще чего. Собственно, объединяет эти группы только то, что все они были созданы для улучшения внешнего вида игр, в остальном же — кардинально различаются.

Сегодня мы детально анатомируем различные «визуалки», посмотрим, как эволюционировали различные спецэффекты, разберемся, в каких программах и какими методами игровые программисты создают некоторые из них.

Видеоурок «Создание медиаплеера в C++ Builder»

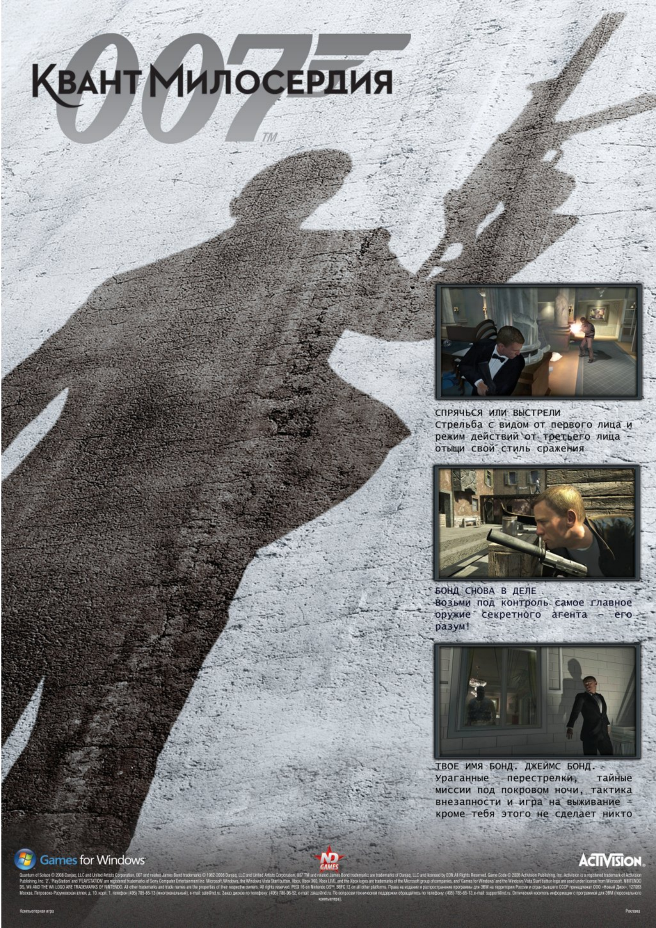
С момента, как мы перестали публиковать в журнале статьи о программировании, прошло порядочно времени. А меж тем от вас продолжают приходить вопросы, как создавать программы на C++. Мы попытались собрать все основные методики кодинга и визуального конструирования в одном уроке, в котором наглядно показано, как создать собственный медиаплеер.

Сначала мы разберемся, как смоделировать простенький интерфейс, потом научимся изменять графическое оформление утилиты — вынесем на форму программы необходимые компоненты и настроим некоторые их свойства. После этого напишем обработчики для ряда кнопок и функций. И в заключение освоим редактор фильтров, позволяющий настроить типы файлов, которые может воспроизводить медиакомбайн.

■■■

Помимо видеоуроков, на DVD вас также поджидает несколько технодемок 3D-движков, набор программ для вскрытия и редактирования различных игр, а также обновления и дополнения для популярных игровых SDK. ■

Вглядитесь в этот кадр. Как думаете, сколько там спецэффектов? Один? Пять? На самом деле — более двадцати!



007
Квант Милосердия
СПРЯЧЬСЯ ИЛИ ВЫСТРЕЛИ
Стрельба с видом от первого лица и режим действий от третьего лица – отыщи свой стиль сражения
БОНД СНОВА В ДЕЛЕ
Возьми под контроль самое главное оружие секретного агента – его разум!
ТВОЕ ИМЯ БОНД. ДЖЕЙМС БОНД.
Ураганные перестрелки, тайные миссии под покровом ночи, тактика внезапности и игра на выживание – кроме тебя этого не сделает никто
Games for Windows
ND GAMES
ACTIVISION
Quantum of Solace © 2008 Danjaq, LLC and United Artists Corporation. 007 and related James Bond trademarks © 1962-2008 Danjaq, LLC and United Artists Corporation. 007 TM and related James Bond trademarks are trademarks of Danjaq, LLC and licensed by EON All Rights Reserved. Game Code © 2008 Activision Publishing, Inc. Activision is a registered trademark of Activision Publishing, Inc. '2', 'PlayStation' and 'PLAYSTATION' are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Windows, the Windows Vista Start button, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group ofcompanies, and 'Games for Windows' and the Windows Vista Start button logo are used under license from Microsoft. NINTENDO DS, WII AND THE WII LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners. All rights reserved. PEGI 16 on Nintendo DS™, BBFC 12 on all other platforms. Права на издание и распространение программы для ЭВМ на территории России и стран бывшего СССР принадлежат ООО «Новый Диск», 127083 Москва, Петровско-Разумовская аллея, д. 10, корп. 1, телефон (495) 785-65-13 (многоканальный), e-mail: sale@nd.ru. Заказ дисков по телефону: (495) 786-96-52, e-mail: zakaz@nd.ru. По вопросам технической поддержки обращайтесь по телефону: (495) 785-65-13, e-mail: support@nd.ru. Оптический носитель информации с программой для ЭВМ (персонального компьютера).
Компьютерная игра
Реклама

Алена Ермилова

КУЗНИЦА ИГР

Как создают MMORPG в NCsoft

В первой части статьи, опубликованной в прошлом выпуске «Игромании», мы выясняли, что делает каждый из членов команды, разрабатывающей MMORPG: чем отличается дизайнер от художника, продюсер — от директора, где пишется музыка и нужен ли издателю дизайн-документ.
На создание онлайновой игры в среднем уходит четыре года. Первые два года проект старательно прячут от чужих глаз и ушей — коммерческая тайна. Никто не мешает создавать разработчикам очередного «убийцу WoW», и они, не торопясь, созидают в свое удовольствие. Но вот разработка переваливает за экватор и приходит пора представить проект прессе. Офис наполняется новыми людьми, и девелоперы перестают быть центром вселенной. Теперь все внимание сосредоточено на игроке, которому нужно преподнести новую чудо-игру. А это уже задача издателя.

Все на одного

Дэвид Блюнделл (David Blundell) — глава пиар-отдела. Он один из немногих чистокровных англичан в офисе NCsoft. Прежде чем попасть в компанию, работал продавцом в **Electronics Boutique**, бренд-менеджером и менеджером по маркетингу, а теперь вот второй год живет в Брайтоне. Сейчас в ведении Дэвида 50 стран, и когда он что-то не успевает, то очень любит делать большие глаза, напускать на себя таинственный вид и восклицать: *«50 стран! В каждой минимум 5 журналов. 10 больших порталов! Про телевидение не забудьте! Итого — 800 СМИ! И все это я!»*

Во время разговора Дэвид постоянно улыбается, жестикулирует и активно использует мимику — наверное, по привычке боится, что населяющие офис иностранцы его не поймут. Между прочим, совершенно зря.

Два года до релиза

Менеджеры по связям с общественностью

Менеджеры по связям с общественностью (пиарщики, то есть) принимаются за работу раньше остальных отделов, где-то на середине разработки или чуть позже. У них довольно рутинный труд: написание пресс-релизов, рассылка рекламы в журналы и на сайты, отслеживание публикаций о выходящем проекте, координация интервью. В небольших компаниях на плечи пиар-менеджера ложится еще и организация выставок и пресс-конференций.

Пиар-менеджер старается доказать журналистам, что его игра — самая лучшая и именно поэтому им нужно прийти на презентацию, написать большое превью, поставить на обложку именно их арт, а в будущем — положить на диск именно их клиент. Если говорить очень упрощенно, то задача любого пиарщика — сделать так, чтобы писали, говорили и, конечно, читали только о его продукте/компании.

Добросовестные пиар-менеджеры обычно еще и отсматривают первые публикации (особенно превью), вычленяют оттуда продуктивную критику и доносят ее до разработчиков.

Комьюнити-менеджер

Как только пиарщики растрезвонили об игре на всех сайтах, а в печати появилась пара-тройка ознакомительных интервью, начинается работа комьюнити-менеджеров (community team). Происходит это где-то за год-полтора до запланированного релиза (не будем брать в расчет переносы и отсрочки).

Задача комьюнити-менеджера — построить стабильные дружеские отношения между разработчиками и игроками и собрать проекту внушительную аудиторию. А сделать это непросто, потому что игроки и пресса, как вы знаете, всегда жаждут новой информации, в то время как разработчики не очень-то охотно ею делятся (еще бы, до релиза еще столько времени!).

Самое главное в построении комьюнити еще не вышедшей игры — не дать игрокам

Вариант контента, который надо выкладывать на сайт с максимальной осторожностью и блюсти 24 часа в сутки. Вопросов о таком оружии могут задать видимо-невидимо.

До образцового комьюнити-менеджера Лоику осталось совсем немножко. Скриншоты он обновляет постоянно, сайт ведет на четырех языках, а про дневник разработчиков забыл. Пора обновлять!

потерять к проекту интерес. Вот что рассказал о своей работе **Лоик Клаве**, комьюнити-менеджер компании NCsoft:

«Есть четыре вещи, которые комьюнити-менеджер никогда не сделает. Первое — он никогда не бросит своих подопечных. На сайте нужно появляться регулярно: отвечать на вопросы, обновлять новости, устраивать конкурсы. Ваше присутствие позволит игрокам почувствовать, что они нужны, о них заботятся, про них не забывают. Постепенно в них проснется интерес не только к игре, но и к человеческому общению — как с другими игроками, так и с самим менеджером. Если это происходит, можете праздновать победу — вы на правильном пути.

Второе. Хороший комьюнити-менеджер никогда не выложит на сайт всю информацию за раз. Может, это немного противоречит первому правилу, но это так. Информацию нужно поставлять дозировано: интервью — вчера, новые скриншоты — сегодня, фан-кит — завтра. Не забывайте, что у людей должен быть стимул заходить на ваш сайт постоянно. Если у вас есть форумы на разных языках, старайтесь постить информацию одновременно, иначе игроки из других стран будут чувствовать себя брошенными.

Третье. Грамотный комьюнити-менеджер обязательно найдет, что разместить на сайте, даже если разработчики молчат как рыбы. Запомните, самое главное — не потерять интерес игроков. Можете писать тупые посты типа «Я тут» или «Ой, а я все еще тут!», можете жаловаться, как вам надоело работать в этой компании или как тяжела доля комьюнити-менеджера, рассказать, как провели вчерашнюю ночь, — что угодно, хоть анекдоты травите, только бы сайт всегда был полон посетителей.

Ну и, наконец, вам нужно постараться стать в доску своим, доказать игрокам, что вы такой же живой, чувствующий и любопытный человек, как и они. И тоже с нетерпением ждете выхода игры.

Понаблюдайте: если после ваших постов на форуме воцаряется молчание или к вам относятся с недоверием — срочно меняйте манеру поведения! Самая большая проблема комьюнити-менеджера еще не вышедшей игры — невозможность рассказать все и сразу. Игроки постоянно ноют, что хотят знать о скиллах, о петах, о расах, о классах… ну, сами понимаете, как это происходит. И каждый раз, когда у тебя появляется новая информация и ты выкладываешь ее, она воспринимается безрадостно: «Мы хотели одно, а вы выложили совсем другое!» Поэтому приходится идти на некоторые ухищрения и немного обманывать и разработчиков, и игроков.

Обычно, когда геймдизайнер решает, что пришло время выложить что-то на сайт, он делает это бессистемно: ему попадается под руку концепт-арт, и он присылает его комьюнити-менеджеру. Такого нельзя допускать. Вы должны контролировать самого геймдизайнера и стараться получать именно ту информацию, которая вам нужна. Как это узнать? Не поленитесь, полистайте сайт и определите, что интересно игрокам в данный момент — боевая система или ездовые животные. После этого оторвите пятую точку от кресла, разыщите геймдизайнера, загоните его в темный угол и потребуйте нужную информацию. А затем просто вернитесь на форум, соберите в кучу сообщения всех страждущих, распишите, как вы только что пытали геймдизайнера, и запостите полученную информацию. В результате и волки сыты, и овцы целы!

В то же время не позволяйте игрокам слишком сильно развивать какую-то тему. Игра ведь еще в стадии разработки, и всегда есть шанс, что что-то кардинально изменится. К тому же за общими вопросами типа «Будет ли в игре колющее оружие?» может последовать нечто специфическое вроде: «Ага, и где же я смогу добыть эту шпагу?». Вряд ли вы сможете ответить на такой вопрос, а сообщений без ответов быть не должно. Только не вздумайте кидаться фразами в духе: «Игра находится в стадии разработки, и мы пока не можем этого вам сказать». Вас линчуют на месте. Придумайте какой-нибудь веселый ответ и быстренько смените тему.

Иногда случается так, что увлекшийся комьюнити-менеджер проговаривается игрокам о какой-то особенности, о которой ну никак нельзя было проболтаться. За такое уволить могут. Когда в компании нанимают нового специалиста, всегда шутят: на работу нужно брать человека, не читавшего диздока и не видевшего идейного вдохновителя в глаза. Иначе точно проболтается!

И еще пару слов насчет контента. Раньше комьюнити-менеджеры выкладывали информацию только на официальный сайт игры, ревностно скрывая ее от конкурентов. Теперь мы стараемся оповестить о своем проекте как можно больше игроков. Мы каждый день ищем в интернете фан-сайты, посвященные нашей будущей игре, списываемся с администраторами, знакомимся. А когда получаем от разработчиков новую информацию, не только выкладываем ее на официальный сайт, но и рассылаем по фанатским ресурсам. Как только появляется возможность, делаем интервью. Опять-таки не только для официальной страницы.

На наших же плечах лежит организация внутриигровых событий — даже в еще не вышедшей игре! Мы проводим опросы, набираем игроков в фокус-группы и бету. Я, например, знаю игровое комьюнити наших игр как свои пять пальцев, поэтому всегда могу посоветовать руководству кандидатов для закрытого бета-теста».

Работать быстрее мысли

Комьюнити-менеджер **Лоик Клаве** (**Loïc Claveau**) — обаятельный француз с вечно смеющимися глазами и седой белой прядкой на макушке. Он немного понимает по-русски, а по-английски почему-то говорит отрывисто и озвончает согласные.

Свой путь в игровой индустрии Лоик начинал как профессиональный тестер в **Cryo**, но за 11 месяцев работа тестера ему порядком поднадоела, и он на целых десять лет подался в игровую журналистику. Большую часть времени он фрилансил и скитался из печатных СМИ на ТВ и обратно, а на излете журналистской карьеры семь месяцев провел в **Cybercafe Gate 104**. Заведение находится в самом сердце Парижа, где под шум 430 компьютеров и восторженные вопли игроков Лоик писал и редактировал рецензии на игры.

Менеджер по маркетингу

Менеджер по маркетингу зорко следит за работой комьюнити-менеджеров и пиарщиков. Его задача — продвигать продукт, соз-

Даже если потребитель научился различать ваши игры лишь по цветовой гамме — это уже маленькая победа менеджера по маркетингу.

давать у потребителей положительное отношение к товару и компании, вырабатывать внятную стратегию продвижения бренда и, как следствие, повышать прибыли.

Иными словами, маркетинг-менеджер должен придумать сообщение, которое он хочет донести до игрока («*Наша компания — самая креативная компания в мире!*»), а после расписать, что именно должен делать каждый отдел, чтобы эта идея стала национальным достоянием. Например, продюсер всегда будет заканчивать интервью именно этой фразой, комьюнити-менеджер поставит ее себе в подпись, рекламный отдел напечатает ее на всех баннерах и т.д. И так до тех пор, пока название компании не будет ассоциироваться у людей с эпитетом «*самая креативная*». Но маркетинг-менеджер лишь придумывает, как продвигать товар, а не продвигает его.

При этом он должен сделать так, чтобы люди четко дифференцировали продукты компании. В портфолио NCsoft есть несколько успешных игр. Конечно, хорошо, если покупатели знают, что все эти игры принадлежат «самой креативной компании в мире». Но будет еще лучше, если они смогут рассказать, чем уникальна каждая отдельно взятая игра.

В компании международного уровня всегда стараются заполучить маркетинг-менеджеров на местах. Смысл вот в чем. Зачастую разработчик и издатель находятся за полмира от региона, где будет продаваться их игра. Они банально не в курсе, чем живут и дышат игроки в других странах. И вот тут приходится полагаться на «своего человека». Именно ему приходится вырабатывать политику распространения игры с учетом особенностей данного региона. Например, все тот же девиз про «самую креативную компанию» легко может сработать в Европе, а вот в Канаде вряд ли найдет отклик: в этой стране несколько лет назад именно термин «креатив» был очень популярен у создателей телерекламы и набил канадцам жуткую оскомину. Им нужна не самая креативная, а, скажем, самая стабильная компания.

Так как в обязанности маркетинг-менеджера входит создание лица компании, он зорко отслеживает, что члены команды говорят в интервью. Кроме того, именно он дозирует количество интервью. PR-менеджер связывается с журналистами и собирает вопросы, но пока маркетинг-менеджер не даст зеленый свет, они так и останутся без ответа. **Мирко Гоццо**, менеджер по маркетингу в NCsoft, описывает свою работу так:

Скромно гнуть свою линию

Мирко Гоццо (**Mirko Gozzo**) — итальянец, и в NCsoft он переехал из отделения **Vivendi Universal Games Italy**, где занимался распространением **World of Warcraft**, **F.E.A.R.**, **Empire Earth** и многих других игр, наполнял сайт и писал новости. Что заставило его переехать в хмурый Брайтон из солнечной Италии, Мирко нам так и не рассказал, и вообще, не в пример другим итальянцам, оказался скромным малым. Наверное, так на него действуют корейские разработчики.

«Особенно тяжело устраивать интервью с нашими корейскими сотрудниками. Почти сразу отпадает телефонное интервью — многие корейцы говорят на английском, вот только не все англоговорящие журналисты их понимают. А уж если для журналиста английский не родной, то вообще беда. Да и разница во времени дает о себе знать — когда в Корее рабочий день, во многих других странах все спят.

«Бумажное» интервью, когда журналист присылает вопросы, а корейцы на них письменно отвечают, тоже превращается в пытку для маркетинг-менеджера. Дело в менталитете: корейцы — удивительно скромная нация. У них в крови неумное желание все приуменьшить, сделать себя как можно более незаметными, они не любят выставлять что-либо напоказ. И в результате получается, что маркетинг-менеджер кричит про самый амбициозный проект года, новую графику и революционный геймплей, а его корейский коллега только смущенно улыбается и говорит: «Ой, ну что вы, это все пустое...» В то время как разработчики-европейцы могут полностью отрисовать пятиминутный ролик, выдавая его за полноценную запись игры, корейцы будут тушеваться и утверждать, что их игра не готова даже для закрытого показа. Именно поэтому на выставки возят одних и тех же людей — тех, кто уже умеет общаться с западной публикой.

Еще одна проблема — желание восточных разработчиков довести все до блеска, сделать совершенным, как раньше оружейносцы полировали рыцарям латы до зеркального состояния. А дедлайны, релизы, интервью до недавнего времени ничего для них не значили. Нам сложно заставить корейцев работать по-западному, уговорить отвечать на вопросы журналистов в течение недели-двух.

Про языковую проблему я уже упомянул, но это отдельная песня. Говорить по-английски наши разработчики уже научились, но новости на официальном сайте публикуют все еще на родном языке. А вы понимаете, что для любого нормального европейца иероглифы — не более чем забавные картинки, не несущие никакой информации. Многие даже не отдают себе отчета в том, что это слова. Поэтому, когда на официальном корейском сайте появляется какое-то объявление, большинство этого просто не замечает. Однако находятся фанаты, которые со словарем, кривенько и не всегда правильно переводят анонсы с корейского на один из европейских языков и после этого обсуждают новость на форумах.

К сожалению, мы не можем заставить корейских разработчиков сдвигать анонсы до того момента, пока мы их переведем с корейского на английский, выложим на форумы и т.д. Поэтому между корейским и европейским анонсами проходит несколько дней, за которые криво переведенная с корейского новость успевает облететь все большие порталы. А потом еще журналисты жалуются, что получаемые ими новости неэксклюзивны — о них уже весь свет пару дней судачит».

Год до релиза

Менеджер по развитию

Очень важное место в любой компании занимает отдел развития (business development department), который отвечает за лицензирование интеллектуальной собственности (IP, intellectual property).

Здесь занимаются производством статуэток, футболок, системных блоков и прочей всячины с символикой игры. Это сувенирная и рекламная продукция, которая придает компании статусность: ее раздают на выставках, посылают журналистам, продают в интернет-магази-

Сайт Plaync.com со всеми его новостями, подкастами, артами и т.д. поддерживает всего семь человек, да и то в свободное время.

Бизнес-отдел развернул нешуточную деятельность: теперь игрокам доступны не только значки и футболки, но даже iPod nano с логотипом Guild Wars.

нах. Мы попросили рассказать о своей работе менеджера по развитию NCsoft **Марка Хета**:

*«Чтобы сувенирная продукция стала еще привлекательнее, мы стараемся объединять известные бренды. В начале 2008 года мы подписали с **LG** соглашение на выпуск игровых ноутбуков на территории Германии и скандинавских стран. Вместе с ноутбуками бесплатно поставляется коробочная версия **Guild Wars**. Логично, что навороченный игровой ноутбук купит только заядлый игрок, поэтому велика вероятность, что он запустит Guild Wars и ему понравится.*

*А недавно мы работали с компанией **Commodore Gaming**, в результате на свет появился системный блок в расцветке Guild Wars (начинка на момент выхода была очень навороченной: Intel Core Quad 2,5 ГГц, GeForce 9800 GTX 512 Мб, 2 Гб оперативной памяти). Системный блок целиком можно купить за $1900, только корпус — за $300. Подобные товары мы продаем и в традиционных розничных сетях, и на сайте, причем онлайновым магазинам уделяем все больше внимания.*

В нашей работе тяжелее всего предсказать, какая вещь будет пользоваться спросом, а какая нет. Как вы понимаете, символику игры можно разместить на чем угодно, но делать это надо с умом. Например, системные блоки и геймерские мышки расходятся на ура, но купят ли «игровые» принтеры или мобильные телефоны — большой вопрос.

Мы работаем в этой области недолго, поэтому действуем крайне осторожно. В туристическом или автомобильном бизнесе клиент уже сложился и достаточно изучен. Нам же пока сложно предсказать, что купит, а что не купит игрок 14-30 лет. Во-первых, мы, в принципе, не очень хорошо знаем, что он любит, а во-вторых, наша аудитория молода, у нее разные увлечения, разный достаток, она разбросана по всей планете — в общем, мы, как колумбы, открываем новые миры и ищем, как еще можно заработать».

Рекламно-художественный отдел

Дизайн статуэток, системных блоков, оформление дисков и DVD-боксов, арты на плакатах и сувенирной продукции, карты и мануалы, вложенные в подарочные издания, настольные игры по мотивам онлайновых вселенных, оформление официальных веб-сайтов и выставочных стендов — все это создается в рекламно-художественном отделе (creative service team).

Осчастливить росчерком пера

Выходец из курортного Борнмута на юго-западе Англии, **Киран Вейр** (**Kieran Weir**) перед работой в NCsoft целых пять лет был копирайтером в маркетинговой компании **AKQA**. Несмотря на то что клиентами предприятия были и **Coca-Cola**, и **Fiat**, и **McDonalds**, и **Microsoft**, он целенаправленно занимался онлайновыми играми и в результате был с распростертыми объятиями принят в рекламно-художественный отдел NCsoft.

Чтобы работать здесь, нужно понемножку разбираться и в дизайне, и в маркетинге, и в психологии, и в журналистике. Первейшая задача рекламно-художественного отдела — создавать красивые вещи к определенному сроку. Тут не производят конечный продукт: арты, эскизы стендов и дизайны статуэток прямо из отдела отправляются к сторонним компаниям — например, в типографию или на завод.

Работа строится так: художник отдела получает от маркетинг-менеджера стратегию развития бренда, от дизайнеров из геймдев-команды — комплект картинок высокого разрешения, а потом создает что-то свое.

Вопреки расхожему мнению, в рекламно-художественном отделе придумывают не только визуальную составляющую, но и тексты, а в NCsoft заодно и поддерживают сайт **Plaync.com**. Это одно из самых маленьких подразделений: несмотря на то, что в отделе курируют все бренды компании, здесь работает всего 7 человек.

Полгода до релиза

Менеджер по продажам

Приблизительно за полгода до релиза на сцену выходит менеджер по продажам (sales manager или просто сейлз). По словам менеджера по продажам NCsoft **Сары Роджерс**, продажи — самая простая работа в игровой индустрии: маркетинг-менеджер создает спрос на продукт, а ты его просто продаешь. В то же время это одно из самых интересных занятий в игровой индустрии. Новые люди, путешествия, знакомства, туры, перелеты...

NCsoft продает игры в 48 странах Европы (но пиарит уже в 50); в сейлз-команде 6 человек, и каждому досталось по восемь стран, при этом особое внимание уделяется Греции и России. Кстати, со слов Сары, греки играют даже больше, чем русские, только не из дома, а из интернет-кафе.

Как оказалось, в России сейлз-профессионалу работать очень интересно: 11 часовых поясов, отличный от большинства европейских наций менталитет, богатый русский язык (и плохое знание английского!), отсутствие единого дистрибьютора и единой сети магазинов. Больше пиратов только в Индии и Китае, но у них есть уважительная причина: $10 там гигантские деньги, ежемесячная подписка за такую сумму — неподъемная сумма. Российские игровые пираты, если верить Саре, явление крайне неоднозначное:

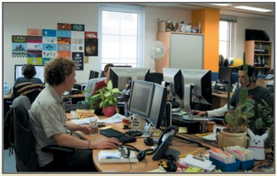
«Несомненно, они воруют наших игроков и уменьшают нашу прибыль. Но с другой стороны, они приносят нам существенную пользу, ведь само существование сотен пиратских серверов — неплохая реклама. Человек, желающий попробовать себя в онлайновом мире, в первую очередь обратит внимание на хит, в который играют все. А во что играют все? Правильно, в Lineage 2.

К тому же скандалы вокруг закрытия пиратских серверов очень сильно подстегивают интерес: «А что это там закрыли? На сколько именно оштрафовали? Да что ты говоришь?!»

Ну и последнее (самое важное!): в отличие от офлайновых игр люди с пиратских MMORPG-серверов рано или поздно перебираются на официальные: высокоуровневому персонажу нужен новый контент, сильная гильдия, а ждать полгода, пока владелец сервера установит новое дополнение, хотят не все.

Самый серьезный минус, на мой взгляд, даже не потеря денег, а то, что пиратские сервера функционируют очень плохо и люди получают превратное представление об игре».

Стандартный день менеджера по продажам состоит из тысяч звонков, гор писем и миллиона встреч. Эти люди больше всех в компании общаются с внешним миром. Так



Почти все сотрудники NCsoft сидят за двумя мониторами. Это не то чтобы необходимо, но если есть возможность, зачем отказываться?

Даже когда геймдизайнер подсовывает вам красивейшие скриншоты персонажей — не поддавайтесь! Следовать пожеланиям комьюнити, но не идти у него на поводу — первая заповедь комьюнити-менеджера!

что если вам нужно узнать погоду на другом конце земного шара, то совсем необязательно включать телевизор или лезть на тематический сайт, можно просто спросить сейлза — он наверняка в курсе.

Но все же главное в работе менеджера по продажам — сделать первый шаг, решить, в каком регионе продавать тайтл, разыскать там самого благонадежного дистрибьютора, созвониться с ним, объяснить, какая замечательная игра приготовлена специально для него, встретиться с представителем компании и — апофеоз! — подписать контракт. Обычно обговариваются даже такие мелочи, как место товара на витрине, после начала продаж за этим тщательно следят.

Платежи и поддержка аккаунтов

Как только начинается закрытый бета-тест, в дело вступает отдел по работе с аккаунтами (billing & account management department). Здесь решают вопросы по активации и сохранности аккаунтов и (после релиза) по оплате игры. Обычно для каждой страны, а иногда и для отдельной игры выделяется свой менеджер: способы оплаты везде разные. Где-то принимают только банковские карты, где-то — только официальные карточки оплаты или платежи через интернет; в Европе недавно ввели SMS-транзакции. В работе биллинга нет ничего сверхсекретного — знай себе переводи деньги со счета на счет, будь внимательным, следи, чтобы платеж прошел вовремя, и жди повышения. По отзывам сотрудников, это больше техническая, чем творческая работа.

Релиз

Для большинства игроков релиз онлайновой игры — это когда запущены все сервера и можно безостановочно играть круглые сутки. А вот для разработчиков релиз тянется около трех месяцев: с момента открытой беты и где-то до двух недель после поступления игры в продажу (когда релизная гонка закончена и наконец приходит осознание, что все вроде работает и сервера держат наплыв игроков).

И вот этот затяжной трехмесячный процесс — испытание на прочность как в большом, так и в маленьком коллективе. Разработчики, как любят сейчас говорить, «латают последние баги» (надо сказать, что они будут заниматься тем же самым и три года спустя после официального релиза), пиар-менеджеры выбивают свободные полосы в самых популярных журналах, комьюнити-менеджеры с трудом сдерживают наплыв игроков и как заведенные отвечают на вопрос: *«Где можно предзаказать игру?»* А в момент запуска серверов наибольшая нагрузка ложится на отдел поддержки.

Занятие для одноклеточных

Сара Роджерс (**Sarah Rogers**) окончила Килийский университет (Keele University) в небольшой деревеньке в самом центре Англии. Специальность у Сары далеко не игровая — психология и лингвистика. Однако это не помешало ей устроиться менеджером по развитию сначала в компанию-дистрибьютор компьютерных игр, а затем семь лет карабкаться по карьерной лестнице на ниве продаж.

О своей работе Сара любит говорить: *«Нет ничего проще, чем продавать игры. Если сравнить игровой мир с животным, то получится, что продюсер — это лев, король зверей, дизайнеры — медведи, а сейлзы, наверное, одноклеточные»*. Но как бы не так! В прошлом году Сара и ее коллега Агнес Квейсиен прилетели в Москву на «ИгроМир 2007», полдня и всю ночь провели в деловых переговорах, в пять утра пробежались по Красной площади, в девять погрузились в самолет и улетели обратно в Брайтон. Такая вот «одноклеточная» работа.

Менеджер по работе с клиентами

По работе отдела поддержки (customer support department) можно судить о работе всей компании. Чаще всего игроки так и делают: поскольку комьюнити-менеджер «в доску свой» и к компании отношения вроде как не имеет, все шишки сыплются на менеджеров по работе с клиентами. Они разбирают самые разные вопросы: запрещают монополию, наказывают ботоводов, принимают сообщения о багах, участвуют в активации новых дополнений... **Ксавье Ламберт**, руководитель отдела поддержки пользователей в NCsoft, рассказал нам немало интересного о своей работе.

«Нам очень часто приходят письма с жалобами на сопартийцев: «Вон тот зеленоволосый тип назвал меня козлом, забаньте его к чертям». Это, по большому счету, безобидные эмоции, и мы редко предпринимаем в ответ какие-то действия, только стараемся успокоить обиженного игрока. В конце концов, мир полон дураков, нет смысла по этому поводу расстраиваться.

Гораздо жестче мы расправляемся с ботоводами или разжигателями межнациональной розни. «Серийных» нарушителей можем даже забанить. Иногда игроки отпираются и говорят, что это клевета. Тут приходится выступать в роли следователя и собирать доказательную базу в службе технической поддержки. Лог-файл — неоспоримое доказательство вины. В то же время, оскорбленный игрок никогда не узнает, что именно мы сделали с провинившимся, — мы всегда следим, чтобы конфиденциальность соблюдалась.

Всю Европу у нас обслуживают всего 26 человек и еще несколько аутсорсеров в Дюссельдорфе. Можно сказать, мы работаем по конвейерному принципу. Как только в отдел приходит письмо, мы автоматически отправляем типовой ответ: ваш запрос получен, не волнуйтесь. А в это время аутсорсеры занимаются обработкой письма. Пользователи обычно скупятся на слова и не могут толком объяснить, с какой проблемой столкнулись. Внештатные сотрудники (они нужны, чтобы сотрудники компании не тратили время на простую сортировку писем, а в конечном счете — чтобы пользователь ждал как можно меньше) уточняют проблему и пересылают запросы соответствующим специалистам.

Самое сложное в работе службы поддержки — отвечать на вопросы, потому что их приходит ужасающе много. В будние дни — меньше, в выходные и праздники — больше, но в среднем где-то 500-1200 запросов в день. И что

Продюсер — лев, менеджеры по продажам — одноклеточные... А кто же тогда вот это? Очевидно, геймдизайнер.

А вот объяснить комьюнити, что, где и когда состоится — задача комьюнити-менеджера. В небольших компаниях он же и проводит ивент.

самое удивительное, такое количество обращений вовсе не значит, что игра плохая, жаль только, что некоторые люди, выросшие на оффлайновых играх, не могут этого понять. Разработчик-сингловик выплевывает свою игру на прилавок и забывает о ней в тот же день (патчи делает небольшая группа специалистов, если вообще делает), в то время как у нас самая работа начинается именно после релиза. Главное — не найти баг, а залатать его. Но бывает, что, заборов один баг, вы провоцируете десять новых. Самая стабильная наша игра — Guild Wars. Во-первых, она сделана на редкость добросовестно, во-вторых, ее постоянно дорабатывают, и не просто правят ошибки, а вносят изменения даже в исправно работающие элементы. Несмотря на все это, **ArenaNet** каждую неделю выпускает 15-20 патчей.

К сожалению, игрокам нужно понять, что даже такие громадные компании, как **Blizzard** и **NCsoft**, не в состоянии окружить заботой каждого игрока. Мы не можем нанять столько людей в службу поддержки, потому что просто разоримся.

Пользователи считают выручку компаний и возмущаются: да вы столько денег гребете, что на руках нас должны носить. Могу себе представить логику обычного игрока! «Пусть самый навороченный проект стоит $100 млн и по самым скромным подсчетам в него играет 4 млн человек. Коробка стоит $60, да еще каждый месяц они гребут по $15 со всей аудитории. Итого — $240 млн за коробку (разработка уже дважды окупилась!) плюс $60 млн с абонентской платы каждый месяц в виде бонуса. Вот это да!»

Позвольте открыть вам глаза. Заявленные $100 млн — это только разработка, но никак не пиар-кампания (долгая, широкомасштабная и очень дорогая, иначе миллионы пользователей вам будут только сниться). Никто не учитывает выпуск сувениров, проведение ивентов и презентаций, аренду офиса, перелеты и стоимость гостиниц. После релиза игры работа не останавливается, количество людей в команде увеличивается, а им по-прежнему надо платить. Кроме того, никто не учитывает опыт независимых компаний: им-то эти $100 млн на разработку не с неба свалились, они наверняка брали деньги под проценты. А проценты имеют свойство расти. Далее: независимым разработчикам приходится отваливать большую часть прибыли издателю, иначе никто не согласится с ними связываться.

Правда, мы избежали последней напасти: так как NCsoft сама себе издатель, она не скована какими-либо договорами. Однако на протяжении трех-пяти лет разработки мы выплачивали команде зарплату (и немаленькую, скажу я вам), а эти деньги надо возвращать.

Не забудем еще и о сервере, сердце игры. Это такая громадная зверь-машина с очень строптивым характером. Он надрывно жужжит кулерами, пышет жаром жестких дисков и безостановочно жрет ваши деньги. Много денег. Когда игрок заходит в игру и видит список из десяти серверов, он думает, что где-то в далеком европейском офисе в просторной комнате сидит сонный программист, а в это время десять громадных системных блоков спокойно урчат у него под столом.

Если бы! То, что обозначается как Server1, — это, скорее всего, тесная комнатушка, в которой пыхтят и выходят из строя дюжины мощнейших компьютеров. В этой комнатушке жарко, как в аду, шумно, как на взлетно-посадочной полосе, и опасно, как в клетке со львом. Хоть сетевые инженеры и следят за работой машин, они всегда боятся, что какой-то сервер откажет и в результате тысячи игроков потеряют свои учетные записи, а сами инженеры — работу. В результате взмыленные сетевики суетливыми тушканчиками снуют между комнатами, натирают мозоли от постоянного ползанья по полу, а вечерами пьют молоко за вредность. Под серверные комнаты обычно отводят целый этаж, остальные служащие компании без крайней необходимости туда не суются.

Но мы отвлеклись. Как видите, за сервером нужен глаз да глаз. А чем больше у вас игроков (и, следовательно, денег), тем больше у вас серверов, на поддержку которых и уходит основная масса прибыли.

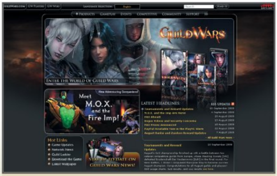
Позвольте ответить цифрой на цифру. По статистике, одновременно в игре находится где-то треть от общего числа активных пользователей. Если у нас с вами 3 млн аккаунтов, то одновременно будет играть где-то 1 млн человек. Самый лучший сервер может выдержать 5000 игроков. Получается, что нам нужно 200 серверов — и это при том, что все они работают на максимальной мощности и резервных машин нет (а так, конечно, никогда не бывает). Реальная цифра — это около 500 мощнейших компьютеров на четырехмиллионное комьюнити. Я не истина в последней инстанции, от игры к игре цифры разнятся, но теперь вы понимаете масштаб бедствия? Возьмите и посчитайте, какую чудовищную площадь занимают серверные и сколько человек должно сдувать с них пылинки. И прибавьте сюда арендную плату за весь серверный этаж да стоимость оборудования, позволяющего соединять компьютеры воедино. И провайдеры тоже не ангелы, вы сами это знаете.

А сейчас я раскрою страшную тайну. Пресловутая «поддержка 24/7» (24 часа, 7 дней в неделю) — это миф. Если собирать по $10 с человека, то невозможно нанять достаточное количество геймместеров и сервисменов, которые бы круглосуточно проводили новые игровые мероприятия и отвечали на ваши вопросы в режиме реального времени.

Сейчас никто, даже Blizzard, не может потянуть круглосуточную поддержку, хотя такие случаи бывали. В 2005 году **Sony Online Entertainment** создала **EverQuest**-сервер Legends (известен еще как Stormhammer) с реальной 24/7-поддержкой, постоянными ивентами, остроумными геймместерами в самой игре. Подписка на этом сервере была $39,9 в месяц, но пользователи и не подумали сказать спасибо. Они увидели в этом «обдираловку» и

У матросов нет вопросов

Ксавье Ламберт (**Xavier Lambert**) — «динозавр индустрии», как отозвался о нем один из сослуживцев, и наш самый интересный и компетентный собеседник. Он работает с играми третий десяток лет и за это время успел исколесить Канаду и Великобританию, трижды побывать главным редактором (причем на заре карьеры, в девяностых годах), поработать с немцами, испанцами, итальянцами, поляками и сменить с десяток разных должностей. Кстати сказать, главой отдела пользовательской поддержки в NCsoft он с недавнего времени тоже не работает: дал нам интервью и махнул через Ла-Манш в родную Францию, в компанию **Monte Cristo**.



Это официальный сайт Guild Wars. Как видите, форума нет и в помине.

...а это — неофициальный сайт. Невзрачный, зато входит в список элитных фан-сайтов GW, которых по всей Паутине и десятка не наберется.

«способ заработать большие бабки за сервис, который должен предоставляться бесплатно», и в результате в декабре 2005 года SOE прикрыла проект. С тех пор 24/7-поддержки в онлайн-играх просто не существует.

Так вот, после всех вычетов от тех $10-15, которые ежемесячно платит игрок, остается $1-2, а с них еще нужно выплачивать проценты банку (если брали деньги в кредит) и, самое важное, разрабатывать дополнения, иначе комьюнити развалится через пару месяцев.

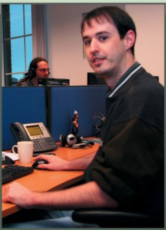
А ведь большие компании всегда развиваются, и им хочешь не хочешь надо создавать новые проекты: конкуренты не стоят на месте. А новые проекты — это новые затраты; разработчики не любят работать бесплатно.

В общем, я бы сказал, что производство MMOG — не самый лучший способ стать миллионером. Но игроки и начинающие разработчики так восхищены успехами Blizzard, NCsoft и SOE, что просто не замечают, как ежедневно на свалку истории отправляется какой-нибудь разорившийся разработчик или издатель».

На чистом энтузиазме

Алекс Викс (**Alex Weekes**) попал в NCsoft так, как мечтают туда попасть миллионы игроков по всему земному шару. Он создал свой фан-сайт, раскрутил его еще до того, как в NCsoft задумались о том, что игре нужны свои форумы, и полтора года ревностно выкладывал туда самые свежие новости, самые интересные статьи и самые красивые скриншоты.

В NCsoft, конечно, не могли этого не заметить (Guild Wars до сих пор не имеет официальных форумов, только фанатские, это такая традиция) и пригласили молодого энтузиаста поработать. Он не без удовольствия согласился, два с половиной года развлекал игроков Guild Wars совершенно официально, а потом переметнулся в Auran — следить за Fury. Впрочем, мы все знаем печальную участь Fury. В январе 2008 года Алекс вернулся в NCsoft и теперь заправляет комьюнити **City of Heroes/Villains**.



После релиза

Менеджер по работе с комьюнити

Казалось бы, работа комьюнити-менеджера до и после релиза не должна сильно отличаться. Однако во многих компаниях это два разных отдела, ведь до релиза нужно только дозированно публиковать информацию на сайте, а после релиза игроков надо развлекать на полную катушку, причем не только в виртуальном, но и в реальном мире тоже.

Комьюнити-менеджер уже вышедшей игры отвечает за взаимодействие пользователей: организует соревнования, конкурсы, дни рождения, доносит мнение игроков до разработчиков. Недаром говорят, что онлайновую игру делает не разработчик, а ее комьюнити, поэтому для каждой игры существует своя команда: например, за **Tabula Rasa** следит один человек, за Guild Wars — три, за **Aion: The Tower of Eternity** — тоже три. Вот как описал нам все тяготы работы комьюнити-менеджер NCsoft **Алекс Викс**:

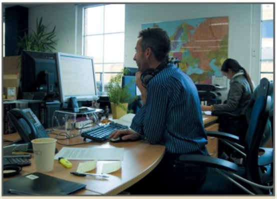
«Игроки постоянно жалуются на то, что «в игре что-то не так», причем «не так» может быть все что угодно: меч слишком большим нарисовали, заклинание слишком долго кастуется, скалу не в тот цвет покрасили. Казалось бы, покрасили скалу не в тот цвет, ну и что? Я раньше такие сообщения игнорировал. Но вот на форуме появляется тема: «Третья левая скала на утесе Храбрых выглядит темнее остальных. Почему?» К автору темы тут же присоединяются другие недовольные, и вскоре они вдохновлено спамят, как именно разработчики испортили такую живописную скалу.

Наконец, мы сдаемся, художники подбирают скале нужный цвет, я извещаю об этом форум, и под веселое гиканье скалозащитников игра возвращается в нормальное русло. Проходит около часа, и игрокам становится скучно. Все идеально, жаловаться больше не на что. Не в силах найти сколько-нибудь достойного повода, люди вновь возвращаются к скале: «А помните, была такая скала на утесе Храбрых?» — «А как же, они ее шесть дней не могли перекрасить!» — «И чем они там занимаются? Эй, почему у вас скалу шесть дней перекрашивали? Сразу, что ли, не видно было, что она темнее других?» Так происходит с чем угодно, это досадные реалии онлайнового мира. Мы выпускаем дополнение, три четверти комьюнити в экстазе устремляется в новые подземелья, а десяток игроков в это время страдальчески воют на форуме и портят все впечатление от аддона. Наша работа — сделать так, чтобы жалующиеся на форуме прекратили жаловаться и отправились играть.

После выхода аддона мы активно изучаем реакцию аудитории. Бывало, что после релиза из игры удалялись целые локации или квестовые линии, потому что люди были от них не в восторге. Чаще всего по просьбам игроков мы изменяем баланс классов в Guild Wars. В Guild Wars каждому персонажу доступно 75 скиллов, и время от времени мы изменяем их свойства, чтобы немного встряхнуть сообщество и разнообразить бои. Но иногда ошибаемся: чересчур увеличиваем защиту воина или радиус действия заклинаний у некроманта. В PvP очень чувствуются даже такие тонкости, и иногда игроки просят вернуть все обратно. Но самое страшное — это новые классы. Когда в 2006 году в Guild Wars: Nightfall появились дервиш (Dervish) и парагон (Paragon), мы шаг за шагом отлаживали баланс почти полгода.

В основном работа комьюнити-менеджера — это общение и планирование реальных встреч с комьюнити. Это не так просто, как кажется. Сначала нужно составить программу мероприятия и заинтриговать людей. Потом — определить место и время проведения, проследить, чтобы он не выпал на религиозные и национальные праздники, ведь мы работаем в разных странах. Затем нужно донести программу до игроков, объяснить, где брать билеты, как и когда приехать. И, конечно, ответить на сопутствующие вопросы («А почему так дорого?», «А пиво давать будут?!»).

Со скелетами надо быть осторожным: помните печально известную историю с World of Warcraft в Китае? Вот где локализаторы дали промах!



Видите карту Европы на заднем плане? Без нее в NCsoft никуда: компания распространяет игры в пять десятков стран!

Локализаторы

Если игра удалась на славу, то рано или поздно будет принято решение о ее локализации, то есть переводе и адаптации проекта для рынка других стран. В больших компаниях есть отдел локализации, но он, как ни странно, не занимается переводом игр. Здесь лишь стараются подобрать компанию-локализатора в той стране, в которую планируется поставлять игру, потому что эти люди лучше разбираются в особенностях своего языка и культуры. В особенности это касается озвучки. Если бы звук для всех игр записывали в Великобритании, найти актеров было бы сложно, а выбор был бы существенно ограничен.

Предсказать, сколько займет локализация той или иной игры, практически невозможно, к тому же перевод онлайновой игры — процесс нескончаемый: каждый патч, не говоря уже о дополнении, требует кропотливого перевода.

Интересно, что в отделе локализации не столько следят за качеством перевода, сколько дают рекомендации геймдев-команде. Эксперт по вопросам локализации задолго до релиза изучает сюжет и квесты и советует разработчикам, что включать, а что не включать в игру. Это самое сложное — вдолбить разработчикам, чего они не должны делать, если хотят видеть свое детище переведенным на другие языки. Основная проблема даже не в сюжете и изображении сторон конфликта (даже в играх про Вторую мировую это не так важно), а в языке и квестах. Лингвистические головоломки, основанные на омофонах sun и son, адекватно перевести вообще невозможно, все подобранные «замены» выглядят коряво.

Координаторы

В серьезной компании очень много отделов, за всеми нужно следить. И если геймдизайнер занимается организационными вопросами внутри dev-команды, то специалист по связям внутри компании (live operations coordinator) следит за порядком во всей корпорации. Координаторы присоединяются приблизительно за год до релиза, когда в работу уже включились маркетологи, пиарщики, комьюнити-менеджеры, и ведут игру до самого конца.

Координаторы из отдела по связям внутри компании — связующее звено между другими отделами, каждый из которых занимается чем-то своим. Сейлзы борются с российским пиратством, пиарщики наседают на журналистов, рекламщики проектируют стенды для выставок, носитель идеи вообще носится сломя голову и ничего вокруг не замечает. Получается, что отделы концентрируются на своей задаче, завалены какими-то собственными мелкими дедлайнами, а об общем плане мало кто вспоминает.

И тут на выручку приходит эксперт по связям, который проверяет, что ничего не потеряно, не упущено, не забыто, и, как цемент, скрепляет все отделы в единое целое. Координатор — это комьюнити-менеджер внутри корпорации. Именно в его голове складывается целостная картинка под названием «Как все работает»: вот менеджер по маркетингу передает рекламщикам арткит, полученный от геймдизайнера, те создают эскиз системного блока и, согласовав его в отделе бизнес-развития, посылают на производство. Именно координатор по связям внутри компании следит, чтобы все было сдано вовремя.

Работа координатора ненормированная: нередко ему приходится организовывать телефонные разговоры между разными отделениями NCsoft, а ведь в то время, как в Корее — утро, а в Америке — вечер, в Европе — глубокая ночь.

■■■

Казалось бы, в таком большом коллективе как нигде должно чувствоваться ритмичное биение жизни: у разработчиков майлстоун, у комьюнити-менеджеров переполох на форуме, сейлзы только прилетели из «сумасшедшей России», оккупированной пиратами, все бегают, суетятся... На самом деле это только видимость, никакой суеты и неразберихи нет. Трудятся в NCsoft с чувством, с толком, с расстановкой. Атмосфера очень дружелюбная, каждый, если к нему обратились с просьбой, готов помочь коллегам. По крайней мере, мы ни разу не встретили снобизма, который часто свойственен большим компаниям. Любой отвечал на вопросы с интересом и радостью, никто не прыгал на кресле и не закусывал губы, истерически поглядывая на часы.

Наверное, это особенность многонационального коллектива. Человек чувствует, что находится вдали от родины, и невольно проникается симпатией к товарищам «по несчастью». В офисе полным-полно вещей, которые напоминают людям о доме и друзьях, хоть музей «Все флаги в гости к нам» открывай. Бюст Наполеона соседствует с коренастым шотландцем в разноцветном килте, а на кухне заваривают свежесобранный зеленый чай — разработчики из Китая привезли. Вот только сейчас этой семейной идиллии потихоньку приходит конец: NCsoft объединяет американские подразделения **NC Interactive**, **NC Europe**, **NC Austin** и **ArenaNet** в одно целое — **NC West** на северо-западе США, в Сиэтле. По итогам объединения из офиса в Брайтоне уволят до 58 человек (то есть почти половину). Видимо, аукнулись компании брайтонские пляжи. Однако на поддержке игр в России это никак не скажется.

P.S. За помощь в подготовке материала редакция благодарит пиар-менеджеров компании NCsoft Агнес Квейсиен и Дэвида Блюнделла. ■

Цемент для NCsoft

Всем интервьюируемым мы задавали примерно одни и те же вопросы: *«В чем заключается ваша задача? Чем ваш отдел отличается от других? В чем цель вашей работы, есть ли у вас какие-то профессиональные секреты?»* Как видите, все отвечающие без сомнения дали развернутые ответы, но **Али Додд** (**Ali Dodd**), специалист по связям внутри компании, долго морщил лоб, улыбался и, наконец, заявил: *«Я — мостик между разными отделами. Помогаю им работать ноздря в ноздрю, сую нос в работу каждого, всегда в курсе происходящего в компании... Но при этом никто не знает о проекте так мало, как я!»*

Запуск новой игры серии всегда дается тяжело. Узнаете эту девушку? Нет? А ведь это персонаж из Guild Wars 2: только эту картинку специально не раскручивали, в отличие от знаменитой «женщины-медведя».

Локализатору приходится выступать консультантом по самым разным вопросам. Вдруг какие-нибудь греки решат, что этот храм неправильно спроектирован? Надо искать историка!

MOTION CAPTURE
ФОРУМ РАЗРАБОТЧИКОВ

Если согласиться с тем, что лень — двигатель прогресса, то самыми ленивыми среди разработчиков компьютерных игр окажутся аниматоры. Действительно, программисты продолжают набивать строки кода вручную. Графический планшет, главное техническое достижение художников, показывает чудеса только в руках талантливого мастера. Трехмерные лазерные сканеры и дигитайзеры не спасли моделлеров, и они вернулись к **Maya**, **3DS Max** и прочим станкам по производству игрового контента.

Кругом победа непроизводительного ручного труда! И только аниматоры, кажется, добились с motion capture серьезного прорыва. Ну кто сегодня не слышал о том, как с живых актеров записывают движения для игровых персонажей? Мы пригласили поговорить на эту тему представителей известных зарубежных компаний, среди них:

- **Ричард Хайнс (Richard Hince)**, Великобритания, технический директор студии **Artem Digital** (***www.artem-digital.com***), работавшей над кинофильмами **«Александр»**, **«Царство небесное»**, **«Троя»**, **«Гарри Поттер и Кубок огня»** и множеством компьютерных игр.
- **Золтан Годор (Zoltan Godor)**, Болгария, руководитель подразделения **MoCap** компании **3dbrigade.com — Nagual Pictures Ltd** (***www.3dBrigade.com***). Эта студия наиболее известна роликами к **Heroes of Might and Magic 5**.
- **Ева Остерман (Eva Osterman)**, Швеция, продюсер студии **Gotland Interactive Park** (***www.gotlandinteractive.com***). Помимо компьютерных игр, студия работает над научно-исследовательскими проектами в области биомеханики.

Клиента нужно правильно готовить

Motion capture со стороны выглядит довольно занятно. Вместо морфинга, кинематики и прочего колдовства специалисты снимают на видео движения живого актера, а затем подключают практически готовую анимацию к персонажам компьютерной игры. Во всяком случае, так все выглядит в теории.

ИМАНИЯ Принято считать, что технология захвата движения понадобилась:

а) для упрощения труда аниматоров и сокращения времени на производство;

б) уменьшения общей стоимости разработок;

в) чтобы добиться реализма, недоступного традиционным методам анимации.

Почему же метод motion capture используется далеко не всеми и не везде?

[Ева]

Скажем прямо, так думает большинство клиентов студий motion capture. Однако реальность отличается от рекламных буклетов. Сам процесс захвата движения действительно занимает мало времени. Обработка же данных и наложение текстур могут потребовать массу усилий. Если движения не слишком сложные и данные не нуждаются в тотальной зачистке, mocap (сокращение от motion capture) — хороший вариант.

[Ричард]

Все верно. Однако ситуация намного сложнее. По некоторым причинам многие игровые компании предпочитают рисовать и делать анимацию вручную. Иногда это оправдано особенностями проекта. К примеру, если движения персонажей в игре изначально задуманы подчеркнуто нереалистичными, motion capture принесет скорее вред, чем пользу. Придется потратить много времени на доработку «захваченного» материала. Ну а самое главное, многие все еще считают mocap слишком дорогим способом анимации. На самом деле при правильном подходе mocap и быстрее, и дешевле.

[Золтан]

Все зависит от подготовки клиента. Motion capture определенно уменьшает общую стоимость разработки, но только после определенного количества заказанных роликов. Их нужно делать много. Но даже в этом случае руководство компании должно заранее подготовиться, иначе потеряет больше, чем выиграет.

Что нужно сделать, прежде чем обращаться в студию:

- определиться с конкретными объектами для записи (допустим, два человека, вертолет, банка пепси-колы и так далее);
- обсудить технологический фон и требования к нему;
- сделать как можно больше описаний, набросков и видеозарисовок того, что необходимо получить;
- выбрать для съемок актеров, которые по всем статьям подходят на роль компьютерных персонажей;
- подготовить для каждой сцены звуковое оформление, чтобы сразу синхронизировать движение со звуком;

«Клубничка» (кадр из игры Private Dancer) смотрится достовернее всего, когда анимация снята при помощи mocap.

■ в дальнейшем представителям компании необходимо контролировать каждый сеанс записи.

Если запись motion capture выполнена профессионалами, аниматоры смогут приступить к работе очень скоро. Никаких исправлений не потребуется. Причем все движения персонажей будут отличаться высокой степенью правдоподобия. Если бы то же самое делалось вручную, потребовалось бы гораздо больше времени и денег.

Тем не менее есть несколько причин, чтобы отказаться от захвата движения:

■ реалистичность движений компьютерной игре не всегда нужна, а иногда не может быть достигнута с motion capture (например, для персонажей-негуманоидов);

■ недостаточная профессиональная подготовка представителей игровой компании (много времени уйдет на различные согласования и обучение);

■ захват некоторых движений стоит немало.

Если движения пишут неверно, то порой легче выбросить негодный материал и все переснять заново, чем пытаться поправить данные. То есть «дешевая» студия и непрофессиональная работа в конечном итоге могут обойтись в кругленькую сумму.

С одной стороны, motion capture существует не первый день, с другой — многие разработчики до сих пор считают технологию дорогой, нерентабельной. И это при том, что на самом деле для крупных проектов именно motion capture позволяет быстро и дешево сделать качественную анимацию. Но, конечно, только в том случае, если большая часть персонажей игры — гуманоиды. Для негуманоидов motion capture подходит далеко не всегда. Хотя бывали случаи, когда делали захват движения нескольких актеров, а затем просто составляли из них какого-нибудь многорукого, многоногого монстра. Но это скорее исключение из правила.

Технические проблемы mocap

Несмотря на то, что технология motion capture придумана достаточно давно и программное обеспечение прекрасно отточено, при захвате движений возникает немало проблем. Более того, разные студии подходят к этому по-разному. С одной стороны, так вроде бы и должно быть: моделлеры, аниматоры, художники тоже используют разные техники. С другой стороны, технология по-прежнему не универсальна.

Пространство вариантов

Существует несколько систем motion capture, которые различаются техническими особенностями. Оптические системы бывают активными и пассивными. Пассивный захват основан на вычислении положения точек в трехмерном пространстве, снятых с разных ракурсов, по отражениям света от датчиков. Аппаратура засекает набор координат и отслеживает моменты вращения точек. Допустим, системы с датчиками типа **Micron** обеспечивают видеопоток в 500 кадров в секунду (обычно требуется 100-120 fps) при разрешении 1,3 мегапикселя.

Сами маркеры представляют собой небольшие пластмассовые шарики (от 3 до 25 миллиметров в диаметре), обработанные специальным материалом для усиления отражения света. Яркость видео уменьшается так, чтобы на экране не осталось ничего, кроме ярких точек. По ним получают данные движения актера и передают их компьютерной модели.

В активном захвате происходит нечто похожее, но каждая метка снабжена собственным передатчиком, который непрерывно сигнализирует о своем положении в пространстве. В активных оптических системах это источник света. А в магнитных системах motion capture вместо камер используют приемники сигналов, которые излучают датчики магнитного поля. Однако в этом случае к актеру нужно подводить электропитание. Издалека он похож на новогоднюю елку, опутанную гирляндами.

Более высокую точность обеспечивают оптические системы. Маркеры могут быть очень маленького размера (до 3 миллиметров). Пассивные системы (**Motion Analysis**, **BTS**, **Vicon-Peak**) могут фиксировать положение меток со скоростью до 2000 fps. Активные (**Visualeyez**, **Optotrak**) — почти вдвое больше, до 5000 fps.

ИМАНИЯ С какими проблемами сталкиваются специалисты при захвате движения? Как вы их решаете?

[Ричард]

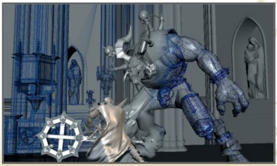
Оборудование и программы — во всяком случае, от главных производителей — развивались довольно долго. Взять, к примеру, motion capture-системы от фирм **Vicon** или **Motion Analysis** — они ведь практически безупречны. Править что-то руками приходится крайне редко, чаще всего материал готов к употреблению немедленно, без дополнительной доводки.

Теоретически можно делать захват любого движения, но на деле мы все еще сталкиваемся с проблемой перекрытия маркеров при использовании оптических систем motion capture (ситуация, когда между меткой на теле актера и камерами оказывается непрозрачный предмет). Иногда приходится специально разрабатывать сцену таким образом, чтобы система могла видеть маркеры хотя бы частично. Например, щиты для актеров, которые использовались в захвате движения для игры **King Arthur: Pendragon Chronicles**, пришлось делать из проволоки. Представляете, рыцари короля Артура с проволочными щитами! Перекрытие маркеров — главная проблема в оптических системах захвата. Если камера не видит их, захват в принципе невозможен. Другая проблема — физический размер области, на которой можно выполнить съемку. Объект записи должен быть в меру большим. Пока на теле можно разместить достаточное количество датчиков и они видимы для камер, никаких проблем нет. Современная аппаратура высокочувствительна, иногда даже бывают сюрпризы: мы делаем запись в таких условиях, которые кажутся просто невозможными.

[Золтан]

Порой во время записи случаются сбои. Во-первых, маркеры могут перепутаться или окажутся скрытыми для камер. Во-вторых, система может ложно сработать на отраженный свет, шумы. Последствия подобных сбоев приходит-

Впечатляющий ролик из HoMM 5 создавала команда Золтана Годора.



Для повышения скорости с анимацией работают без текстур. Их добавляют на заключительном этапе.

ся исправлять вручную. Лучше получить хоть что-то, чем заново начинать работу. Удачный исход дела в первую очередь зависит от профессиональной подготовки специалистов mocap.

[Ева]

Когда мультипликация хорошо спланирована, выполнить захват несложно. Мы заранее пытаемся настроить клиентов и просим продумывать «чистые» движения. Но если они хотят, чтобы актер большую часть времени ползал по полу, пусть готовятся к повторным съемкам и длительной чистке анимации.

Большинство проблем motion capture связано с непониманием девелоперами принципов работы технологии. Обычно у них есть только некое общее представление, что нужно объяснить специалистам, какое движение записать, а дальше «они уж сами как-нибудь сделают». На самом же деле работа профессионалов mocap больше похожа на труд, скажем, художников или 3D-моделлеров.

Они смогут сделать правильный захват только в том случае, если девелопер четко объяснил, как должно выглядеть движение. Описания типа «вот тут рыцарь должен выставить щит и выхватить меч» категорически не подходят. Равно как и советы в духе «маленькая девочка-припевочка весело бежит по дорожке, собирает ромашки, несет в лукошке пирожки». Нужны детальные технические описания, а желательно еще и зарисовки.

Не менее важный момент — простота движений. Сделать качественный захват последовательности «персонаж ползет на животе два метра, перекатывается влево, резко вскакивает на ноги, делая взмах руками по широкой амплитуде и при этом сморкаясь» крайне сложно. Зато эту же последовательность можно составить из простых элементов.

Системы записи

Принцип работы аппаратуры для mocap не менялся с момента изобретения технологии. А вот сами приборы постоянно совершенствуются. Давайте разберемся, на каких системах работают современные специалисты по захвату движения.

Какая аппаратура используется для захвата движения? Что выбирать?

[Ричард]

Все зависит от того, что вы хотите сделать, какова конечная цель. Многие предпочитают системы, от которых легче получить данные в режиме реального времени. К ним относятся магнитные (например, **Ascension**, **Polhemus**) или системы кинематики (вроде **Gypsy**). Некоторые предпочитают аппаратуру активного оптического захвата. Она тоже неплохо работает в режиме реального времени. Но, без сомнения, наиболее широкое распространение получили пассивные оптические системы. По качеству данных они абсолютные лидеры. Мы, например, используем и оптические, и магнитные системы.

Лицевая анимация

Идея обособить лицевую анимацию, выделить ее в отдельное производство не нова. **LifeStudio: HEAD SDK** применялась для шевеления губ и управления мимикой компьютерных героев в фильмах «**Властелин Колец**» и **Final Fantasy**. Но ей не нужны живые актеры. Разработчики LifeStudio построили компьютерную модель человеческого лица, в которой движение каждой мышцы запрограммировано на определенную реакцию. Каждая «косточка» математически просчитана.

Чтобы «лицо» изобразило эмоцию, нужно набрать комбинацию команд. Основная сложность — привязать к общему «лицу» свою модель и научиться держать «за ниточки». HEAD SDK использовалась в игре «**Мор: Утопия**». **Artem Digital** пошла по совершенно иному пути.

Что представляет собой система лицевого захвата 4D Facial Capture?

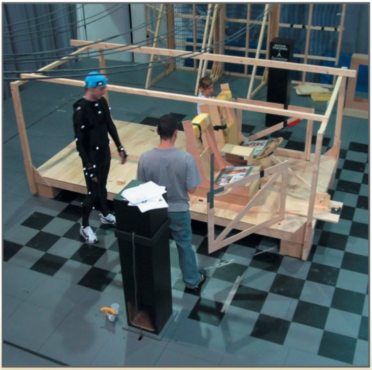
[Ричард]

В motion capture при обычном захвате на лицо актера приклеивают небольшое количество маркеров. Они могут передать лишь малую часть мимики. Чтобы получить лицевую анимацию высокого качества, меток требуется гораздо больше. Мы выяснили, что можно точно передать фактическое выражение лица актера в каждый момент времени, если снимать его с нескольких камер, зафиксированных в определенном положении.

Лицевую анимацию системы 4D Facial Capture обкатывали на игре TOCA Race Driver 3.

Полученное видео обрабатывается специальными программными методами. Изображение покрывается сетью контрольных точек, а затем отслеживается изменение их положения относительно друг друга. Как будто на физиономии актера размещаются тысячи лицевых маркеров!

Мы уже опробовали систему в игре **TOCA Race Driver 3** для **Codemasters**. С очень неплохими результатами закончили работу для **Pivotal Games**. Причем если раньше только с заранее прописанными сценами, то теперь добавили в систему скелетную анимацию. Это позволит использовать данные непосредственно в игровом движке, что открывает широкие перспективы, особенно для новых платформ (Xbox 360, PS3). Не останется в стороне и старый добрый PC. Новая система лицевой анимации будет востребована в играх с традиционно «болтливыми» NPC.



Хороший автомобиль для motion capture должен быть, во-первых, деревянным, а во-вторых, дырявым со всех сторон.

Ротоскопирование

Ротоскопирование пришло в компьютерные игры из Голливуда. Метод изобрели давно, еще в эпоху немого кино. Именно там впервые были использованы компьютерные спецэффекты, для чего в каждом кадре вручную дорисовывали нужные детали (или убирали лишнее). В компьютерной анимации, как правило, под ротоскопированием понимается покадровый вывод на экран (механизм **Display Background**) реального видео и последующую ручную подгонку модели под положение частей тела актера. Это очень долгий и трудоемкий процесс.

Основная проблема захвата мимики — на лице нельзя разместить сотни датчиков. В лучшем случае помещается штук 40-50.

[Золтан]

Магнитная система слишком чувствительна. Чтобы работать с ней, нужно исключить любое влияние постороннего электромагнитного поля. Кроме того, магнитную систему непросто настроить. Однако у нее свои преимущества. К примеру, нет проблем с распознаванием маркеров — они не перемешиваются и не скрываются от камеры за другими предметами.

МАНИЯ У некоторых студий на вооружении до полусотни камер. Зачем так много?

[Ричард]

Для оптических систем объем захвата четко связан с количеством камер, и все они активны во время записи. Да и число маркеров на теле актера при обычном захвате меняется редко.

Есть определенное количество точек, достаточное для описания движения (около 50). Для гарантии добавляют несколько избыточных маркеров. Впрочем, всегда есть желание поставить их немного больше. Но чем больше маркеров налеплено на актера, тем больше должно быть расстояние между ним и камерами. Слишком далеко камеры ставить тоже нельзя, магнитные датчики начнут создавать помехи, а оптические сольются в однородное светлое пятно. Вот и приходится выбирать: либо побольше маркеров и куча помех, либо небольшое число датчиков, но чуть дерганная анимация. Тем не менее техника идет вперед, мы вот разработали собственную систему **4D Facial Capture** для захвата лицевой мимики.

[Ева]

Мы для съемок используем 12 оптических камер **Eagle** (производства **Motion Analysis Corporation**), такие же применяли в «**Матрице**». Когда камер не хватает, арендуем дополнительное оборудование в другой компании.

Все зависит от того, сколько актеров будет работать на площадке одновременно. Три камеры способны зафиксировать на актере по крайней мере 1 маркер. Тогда система сможет «соединить» полученную информацию в единое целое. 12 камер вполне справятся со сценами, в которых участвуют один-два актера (по 45 маркеров на каждом). Если появится еще один, придется добавлять камеры.

Основные ограничения mocap — число датчиков на теле актеров; количество камер и расстояние, на котором движение может быть нормально захвачено. Чем дальше отнесены камеры от сцены, тем большее число актеров попадет в кадр, но если отнести камеры слишком далеко, то система не будет различать сигнал от разных датчиков. Приходится идти на компромисс. В некоторых случаях жертвовать детализацией, в некоторых — числом актеров и амплитудой движений.

Принципиальные ограничения

В завершение разговора о motion capture давайте разберемся в самом важном вопросе. В каких же случаях разработчикам лучше обратиться к технологии захвата движений, а когда проще (или даже нужно) использовать классические технологии 3D-моделлинга? Практика показывает, что даже профессиональные девелоперы не всегда знают ответ на этот вопрос и делают неправильный выбор. В результате страдает качество, да и с экономической точки зрения проигрыш.

Экипировка для mocap иногда бывает посложнее костюмов аквалангистов или спецназовцев.

МАНИЯ Какую часть анимации персонажей желательно, на ваш взгляд, выполнять именно с motion capture? А где нужно вернуться к традиционным методам?

[Ричард]

Конечно, мультипликация с motion capture получается намного быстрее, чем, например, при ротоскопировании. С motion capture вы получаете то, что действительно попало в объектив. Допустим, планировался удар в прыжке ровно на полсантиметра выше головы противника. Как актеру обеспечить такую точность? Не приделывать же к ноге линейку. В финале будет так, как получилось на съемках.

При ручной анимации персонажи полностью под контролем создателя. Когда имеется четкая цель и понимание того, как должен выглядеть конечный результат, хороший аниматор сделает все в лучшем виде. Зато ему потребуется очень много времени, чтобы передать незаметные характерные детали, которые придают достоверность любому движению.

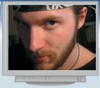
[Золтан]

Сила motion capture именно в ее реалистичности. Принципиальное ограничение метода в том, что нельзя повторить «мультяшных» движений. Мы не можем пригласить на съемки Винни-Пуха с кроликом Роджером. В этом случае выход один — записать в системе motion capture только ключевые, самые сложные моменты.

[Ева]

Я обсуждала этот вопрос со многими аниматорами, которые профессионально работают с захватом движений. При всех плюсах, отмеченных коллегами, они замечают общую нехорошую тенденцию. Традиционная мультипликация начинает использоваться как дополнение к mocap. Молодежь хочет быстрых чудес и не желает слушать старых мастеров. В погоне за скоростью искусством жертвуют в пользу технологичности. Так постепенно из анимации уходит душа. ■

Ведущий рубрики: Алексей Макаренков



ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ ИГРОСТРОЙ

24 часа в сутки вопросы по созданию, модифицированию и вскрытию игр принимаются на адрес gamedev@igromania.ru и по SMS на короткий номер 1121 с префиксом #dev (в начале сообщения печатаете слово #dev, а затем, через пробел, сам вопрос). Стоимость каждого SMS — около трех рублей. Обратите внимание, ответы на вопросы даются только в журнале.

Аутсорс — болезнь или панацея?

Мы доделываем небольшую шароварную аркаду, которую будем издавать за рубежом (с западным издателем об всем уже договорились). Два маленьких проекта мы уже выпустили, но сейчас замахнулись на кусочек побольше, и он оказался нам не по зубам. Банально не успеваем по срокам: в команде всего три человека, а графики нарисовать надо очень много. Решили привлечь аутсорсеров. Какие проблемы могут возникнуть? А главное — когда принято оплачивать работу? — *SMS с номера +7-928-*-15-98***

Подводных камней на самом деле множество. Особенно у нас в стране. Начиная с того, что аутсорсеры иногда подсовывают заказчику липовое портфолио (то есть демонстрируют заведомо более высокий уровень мастерства, чем есть на самом деле), и заканчивая невыполнением работы в срок. На Западе все очень строго — там любой «внешний» сотрудник, прежде чем взяться за дело, подписывает контракт, в котором четко оговорено, что именно, в каком объеме и к какому сроку должно быть сделано. Штрафные санкции тоже прописываются с точностью до доллара.

У нас же подобной культуры аутсорса пока нет. Сплошь и рядом приходится видеть, как даже опытные команды девелоперов попадают впросак. Их в буквальном смысле слова кидают. Делают не то, не так и не тогда...

Обезопаситься можно, работая с уже проверенными аутсорсерами (или с командами аутсорсеров). Кстати, далеко не все девелоперы охотно делятся такой информацией: многие тщательно шифруют аутсорсеров, чтобы «не достался врагам». Но даже если вам что-то расскажут, то это будет на уровне: «*Вася нас ни разу не подводил и модель гиппопотама нарисовал хорошо. А вот гад Коля три месяца моделировал голую улитку-феминистку, в итоге же прислал оборотня-бомжа*». Никто не гарантирует, что, работая с вами, умница Вася все сделает правильно и в срок, а Коля оправдает свою плохую репутацию.

На самом деле, раз у вас уже есть определенность с западным издателем, то мелкий аутсорс (модели, текстуры, звуки) лучше заказывать через него. Выход на проверенных специалистов есть у всех издателей.

В России же с мелким аутсорсом можно здорово пролететь. А вот школа аутсорса большого — когда вы заказываете не просто десяток моделей и сотню текстур, а изрядный процент от общего объема работы, а то и вовсе проект под ключ, — худо-бедно налажена. Неплохо зарекомендовавших себя команд хватает.

И главное — все документируйте, подписывайте договора, а не просто поговорили в аське и ждем у моря погоды. Пока вы не будете на 100% уверены в человеке, надо максимально обезопасить себя. Кстати, не думайте, что это аутсорсеры такие ужасные, а заказчики сплошь и рядом хорошие. Случаев, когда за качественно выполненную работу людям не заплатили, хватает.

Что касается оплаты, то тут решать вам. Обычно аутсорсеры требуют предоплату (от 20% до 50%), а дальше оплату по майлстоунам, то есть по основным этапам работы: сдали пачку монстров — получили деньги, сдали еще одну пачку — снова деньги на бочку. Но если вы не доверяете конкретным людям, то лучше сначала договориться на небольшой объем работы и с минимальной предоплатой.

Реальней некуда

Постоянно читаю в прессе и слышу по телевизору, что полная фотореалистичность персонажей в играх пока недостижима. А я совсем недавно видел на YouTube ролик, где какая-то женщина читает текст. А потом ее словно раскладывает на полигоны. В подписи говорилось, что это новая технология. А как оно на самом деле? Монтаж или на самом деле придумали что-то подобное? — *Георгий Нестеров*

Девушка выглядит как настоящая. На самом же деле это трехмерная модель, сделанная при помощи Cinema 2.0.

Скорее всего, речь идет об одном из презентационных роликов **AMD Cinema 2.0** (полную версию презентации можно посмотреть, например, здесь: ***www.youtube.com/watch?v=Z1EJKifq6JM***). Эта технология далеко не нова. Работает по следующему принципу. Сначала актера снимают в специальной комнате сразу на несколько десятков камер, закрепленных на полусферическом потолке. Человека заставляют изобразить как можно больше движений и эмоций. Потом видеоролики оцифровывают и сводят воедино, получается полноценная трехмерная модель. Вся анимация разбивается на отдельные сцены (мимика, позы, жестикуляция и так далее). После этого можно программно моделировать поведение живого человека. Получается очень правдоподобно, особенно если актер кривлялся перед камерами достаточно долго. Понять, что перед тобой не живой человек, а всего лишь компьютерная модель, удается лишь при большом разрешении — по мельчайшим неточностям в движении губ и немного неестественному морганию. А если картинку пустить на телевизор с его низкой разрешающей способностью, то симуляция выходит абсолютная.

Кстати, во многих современных играх Cinema 2.0 так или иначе используется (см. **Crysis**). Вот только современное железо еще не способно обрабатывать настолько реалистичную картинку в реальном времени. В пререндеренных роликах — там да, разработчики в самое ближайшее время развернутся на полную катушку. А в играх фотореалистичность появится годика так через три-четыре.

Кстати, есть еще технология **Image Metrics** (***www.image-metrics.com***). Результаты почти так же впечатляют, но анимации создавать проще, а главное — дешевле. Запись идет всего на несколько камер при грамотно подобранном освещении. По игре света и тени программа распознает степень удаленности каждой точки тела от камеры и моделирует персонажа.

От моды до плагиата один шаг

В «Игромании» №8'2008 Алексей Дубовой (dab) в «Форуме разработчиков» сказал дословно следующее о создании игры или мода: *«Изначально художника искать вовсе необязательно. Для демоверсии достаточно взять графику из других игр (кстати, это никакой не плагиат, когда дело дойдет до коммерческой стадии, у вас будет уже своя графика)»*. Объясните, пожалуйста, в каких случаях использование ресурсов из других игр считается плагиатом, а в каких — нет. К примеру, допустимо ли такое заимствование при разработке бесплатного мода?

Просто у меня вот какая ситуация сложилась. Мы вместе с коллегой разрабатываем некоммерческий мод-проект нового города для игры Heroes of Might and Magic 3 (в рамках аддона In the Wake of Gods, также некоммерческого). В нашем проекте мы добавляем в мир «Героев» расу ночных эльфов из мира Warcraft в том виде, в каком она и была задумана разработчиками. Но дело в том, что мы для этого используем 3D-модели и текстуры из Warcraft 3/World of Warcraft для создания 2D-графики и спрайтов.

Является ли это плагиатом (с юридической или моральной точек зрения)? Обидно, когда на форуме нас открыто обвиняют в плагиате и грозят санкциями от Blizzard, в то время как мы не можем дать адекватного ответа.

И еще скажите, пожалуйста, может быть, в таком случае нужно спрашивать некое разрешение у самого разработчика игры, из которой мы хотим взять ресурсы (в данном случае Blizzard)? Мы пытаемся сделать элементарную вещь — добавить то, что нам нравится, из одной любимой игры в другую (которую любим не меньше). — *Darkloke*

Практически все разработчики очень четко оговаривают, как можно использовать контент (музыку, звуки, модели, анимацию и так далее) из их игр. Все условия обычно прописаны в соглашении, которое показывается в инсталляторе перед началом установки. А вот его-то игроки обычно и не читают: просто пролистывают, ставят галочку «Согласен», и все. Поэтому обрисуем ситуацию в общих чертах: исключения возможны, но встречаются они все реже и реже.

Если игра поставляется без SDK или редактора, извлекать из нее любую составляющую нельзя. Даже если вы выудите на свет божий модели и используете их в бесплатном моде (пусть и к той же игре), то теоретически разработчики могут подать на вас в суд.

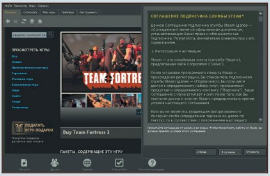
Если же редактор или SDK прилагаются к игре, то никто не мешает вам использовать игровой контент для создания дополнений. Но тут есть три очень важных условия:

1) Никаких денег — мод должен быть полностью бесплатен.

2) Мод должен быть обязательно для игры, из которой вы взяли контент. Ну или не именно для этой игры, а для игры на том же движке и от того же разработчика. Взять хотя бы **Valve Software**. SDK для **Half-Life 2** позволяет разобрать игру буквально по косточкам, причем не только Half-Life 2, но и остальные игры на движке **Source** — **Portal** или **Team Fortress 2**. Никто не расстроится, если вы сделаете мод для Team Fortress 2 с персонажами из Half-Life 2 или с текстурами из Portal. Но вот если решите добавить гравипушку или модель Гордона Фримена в какой-нибудь **Call of Duty 4: Modern Warfare**, то нарушите соглашение и у разработчика могут появиться к вам вполне обоснованные претензии.

3) И наконец, третье правило. Все права на мод (за исключением права на коммерческое распространение) принадлежат разработчикам. Даже если вы полностью переделали все модели, перерисовали текстуры и перемикшировали музыку. К тому же вы не можете как-то ограничивать распространение своего творения. Часто приходится наблюдать ситуацию, когда кто-то из мододелов выкладывает разработку только на своем сайте и, если видит, что кто-то выложил ее в другом месте, с пеной у рта требует убрать. Так вот, такие требования незаконны. Бесплатное дополнение имеет право распространять любой человек, опять же если он не получает с этого никакой коммерческой выгоды.

И тем не менее. Разработчики до сих пор сквозь пальцы смотрят на то, что творят модотворцы. В Сети можно найти множество дополнений, где модели из одной игры используются совсем в других. Никто никого за шкирку не хватает и в суд не тащит. Но если хотите, чтобы все было официально, лучше делайте весь контент сами или свяжитесь с разработчиками и спросите у них разрешения (желательно в письменной форме — посылаете запрос с пожеланием, чтобы вам прислали отсканированную заверенную копию). Это может показаться нереальным, на самом же деле даже крупные компании девелоперов зачастую дают свое согласие на такое «неформатное» использование контента.



Прежде чем раскурочивать игру, внимательно прочтите лицензионное соглашение — откроете для себя много интересного. Одно из самых грамотно составленных соглашений можно в любой момент посмотреть в Steam (даже игру покупать не придется).

Консольная эквилибристика

Я сам программист, но никак не возьму в толк, как консольным разработчикам удается добиться такой стабильности своих игр. Я понимаю, что там заранее все известно — железо-то одно и то же. Но все равно баги должны просачиваться. Может, есть какой-то фокус? — *Алексей Чернышев (г. Самара)*

Баги в консольных играх встречаются, но куда реже, чем на ПК.

Багов в консольных играх тоже хватает. Но если сравнивать с числом недоработок игр для ПК, то разница, конечно, колоссальная. И дело не только в однотипном железе. Во-первых, почти для каждой консоли существует специальный документ, в котором четко прописано, каким требованиям должна удовлетворять игра и какие тесты проходить. Разумеется, в таком тексте нет никаких рекомендаций по геймплею или сюжету, а вот четкие технические данные по программному коду есть.

Во-вторых, все приставочные игры проходят проверку у производителей консолей. Для начала игра собирается при помощи специального SDK, отлаживается, а затем высылается производителю. В **Nintendo** для этого даже придумали специальное название — **Nintendo LOT Check**. Через две-три недели проект возвращается разработчику с длинной таблицей, какие тесты игра прошла, а какие провалила. Если хотя бы в одной из граф первой половины такой таблицы (в ней указаны самые критические моменты) стоит

крестик, а не галочка, то девелопер понимает, что лучше игру доработать и отправить на повторное тестирование. Кстати, иногда задержки релиза связаны именно с тем, что игра раз за разом не может пройти проверку — ведь выпускать сырой продукт никому не хочется.

В широко открытые ворота

Пишу от лица всех поклонников FIFA 08 города Кандалакши. Вы уже писали о вскрытии FIFA 08, но почему-то меняли только физику. Нас же интересует режим карьеры. В нем совсем нет уровней сложности, в результате проходишь один раз, а дальше играть неинтересно. Расскажите, какие параметры там можно регулировать и где они спрятаны? — *Николай Артынский*

Стоит немного подкрутить параметр, отвечающий за поддержку болельщиков во время матча, и игроки на поле начнут бегать заметно шустрее. И таких вот неочевидных связей в FIFA 08 очень много.

Давайте разбираться. Любое модифицирование **FIFA 08** начинается с программки **FIFA FileMaster 08** (на всякий случай мы еще раз выкладываем ее на нашем DVD в разделе «Игрострой»). Откройте архив **config.dat** (предварительно сняв с него пометку «Только чтение») и экспортируйте из него файл **career.ini** — именно в нем собраны все характеристики режима карьеры. Редактировать его можно в обычном «Блокноте». Параметров здесь очень много, мы рассмотрим только самые интересные:

NUM_SEASONS_IN_CAREER — число сезонов, в течение которых вы руководите командой. Изначально здесь проставлено 15 лет, но никто не мешает прописать 20 или даже 50 лет. Больше не советуем, иначе игра никогда не закончится.

SWITCH_TEAM_KEEP_MONEY_PERCENTAGE — процент капитала, который остается у вас при смене клуба.

JOB_OFFER_PRESTIGE_LIMIT_UPPER — верхний предел шкалы вашей тренерской репутации (от которой, собственно, зависят предложения).

JOB_OFFER_DROP_WHEN_FIRED — ухудшение вашей репутации после увольнения из клуба.

JOB_SECURITY_START_AT — начальный кредит доверия к вам (или, как это названо в официальной русской версии игры, гарантия занятости) в новом клубе.

JOB_SECURITY_LEFT_IF_STAY_WITH_SAME_TEAM — доля кредита доверия, которая остается у вас, если после окончания сезона вы остаетесь в клубе (в оригинале — 100%).

MONEY_MULTIPLIER — финансовый множитель. Чем он выше, тем больше денег вы зарабатываете вместе с тренерскими очками.

NEWSPAPER_STAR_SIGNING — статус игрока, при котором он попадает на страницы газет.

POINTS_FOR_STAR_ — количество очков, которое требуется вам как тренеру для перехода на новый уровень. Всего их десять — поэтому в значении атрибута и указано сразу одиннадцать чисел (первое соответствует вашему начальному уровню, последнее — максимальному).

FIRED_AT_STAR_ — число очков, при котором вас выгоняют из клуба. Для разных уровней квалификации тренера предусмотрены разные значения.

TICKET_PRICE_L — коэффициент стоимости для дешевых билетов на матч, **TICKET_PRICE_M** — для средних, **TICKET_PRICE_H** — для дорогих.

APPRECIATION_FACTOR_L — признательность публики за дешевые цены на билеты.

APPRECIATION_FACTOR_M — за средние цены. Вместо 2 рекомендуется поставить сюда 3, дабы избежать имеющегося в игре разрыва. В оригинале же получается, что разница для болельщиков между дешевыми и средними билетами минимальна.

APPRECIATION_FACTOR_H — признательность публики за дорогие билеты (в процентах).

ATTENDANCE_WEIGHT — значимость посещаемости ваших матчей (то есть величина ее воздействия на другие показатели). Однозначно надо повысить до **0.2-0.3** — изначально здесь стоит значение **0.1**, а это напрочь убивает значимость «билетной» политики.

PER_WEEK_SCOUT_CHANCE_OF_FIND — еженедельный шанс скаута (разведчика) найти нужного вам игрока (в процентах).

IDEAL_NUM_PLAYERS — идеальное число игроков в клубе, **MAX_PLAYERS** — максимальное число игроков в клубе, **TRANSFER_MIN_TEAM_SIZE** — минимальное.

CHANCE_OF_BOSMAN — вероятность повторения известного дела Босмана в вашем клубе (недовольный чем-либо игрок разрывает контракт с клубом в одностороннем порядке). Это явление встречается в игре крайне редко, так как его вероятность равна всего 3%.

INITAL_MONEY_TWEAKER — умножитель вашего стартового капитала (чем выше значение, тем с большими средствами вы начнете карьеру).

FAN_START_AT — поддержка болельщиков в самом начале сезона.

JOB_OFFER_MIN_TEAMS_FOR_FIRED_RANDOM_PICK — минимальное количество клубов, готовых сделать вам предложение после того, как вас уволили.

Правкой этих параметров режим карьеры можно изменить буквально за 10-15 минут. Кстати, пока мы копались в коде игры, отвечая на этот вопрос, обнаружили еще ряд очень интересных настроек. Так что ждите в ближайших номерах рассказ о создании нескольких забавных модов для FIFA 08. Если есть какие-то пожелания, присылайте нам — возможно, мы сделаем именно такой мод, какой вы и хотели.

Для себя или под себя?

Многие разработчики в интервью регулярно говорят, что делали игру своей мечты, а потом выходит какой-то шлак. А вот профессионалы такими словами бросаются весьма редко, а получаются игры-конфетки. В чем тут секрет? — *Роман Бессмертный (г. Казань)*

Мечты — это, конечно, хорошо. Но если главный дизайнер мечтает о гонках на восьминогих жабах, художник хочет симулятор футбола с безногими человечками, а программист надеется, что в итоге получится файтинг для людей с нарушенной координацией, то ничего хорошего в итоге не выйдет.

Фантазии фантазиями, а на стадии препродакшена принято четко определять целевую аудиторию. И фиксировать ее в дизайн-документе. Тогда не придется в последний момент осознавать, что долгие годы делал сложнейший боевой симулятор для домохозяек или рахитичную аркаду для хардкорных игроков.

Мэтры геймдева на самом деле тоже для красного словца любят ввинтить что-нибудь про игру своей мечты и квинтэссенцию задумок ранней молодости. Вот только они при этом отлично понимают, что разрабатывают игру для вполне конкретных людей. А вот молодым командам, особенно если они на первых порах работают без

поддержки издателя, который может вовремя вразумить, свойственно такое мечтательное отношение. Ну и качество в итоге как в старом анекдоте: *«Доктор, я буду ходить? — Будете... под себя»*.

Игровые контрацептивы

Скажите, а для чего вообще нужны все эти старфорсы и секуромы? Разработчики что, серьезно думают, будто они кого-то остановят? Пусть раскроют глаза. Ну да, на пару дней или на недельку это отсрочит взлом, но потом все равно появляются кряки и патчики. — *Антон Коровин*

Мало кто думает о пользе различных программных защит, а вот скандалы вроде шумихи вокруг системы DRM от Sony (когда в защиту был внедрен руткит, следящий за действиями пользователя) запоминаются надолго.

Не скажите. Защиту некоторых игр хакеры взламывают месяцами, и то не всегда удается подобрать подходящий ключик. **Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory** целый год продержался.

К тому же никто из разработчиков и издателей на стопроцентную защиту и не рассчитывает — все понимают, что рано или поздно на любую игру найдется свой кулибин. Тут важно, чтобы защита выстояла хотя бы неделю-другую после релиза. Если кряков не будет, то все игроки, которые ждали выхода, купят диск.

Есть у защиты и еще одна важная функция. Даже относительно простые блокираторы вроде **SafeDisk** и **LaserLock** не позволяют обычному, неподготовленному пользователю смонтировать образ диска и дать его приятелю поиграть. А сколько таких людей по всему миру? Попробуют скопировать, но у них не получится, и побегут в магазин как миленькие.

Почем контент, брат?

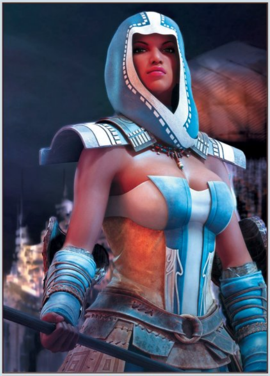
Занимаюсь 3D-моделированием уже три года. Мне кажется, я дорос до уровня, когда можно начинать работать за деньги. Нашел в Сети да и в «Игромании» множество теоретических советов, как общаться с работодателями, куда обращаться, чтобы загрузили заданиями, а вот сугубо практических советов нет нигде. Сколько сейчас платят за 3D-модели, сколько отводят времени на работу? И не обманут ли меня? Я из провинции, слышал, что аутсорсерам-немосквичам разработчики и издатели платят в разы меньше. Так ли это? — *Shadow*

Есть такое дело. Издатель или разработчики всегда стараются свести свои затраты к минимуму. И если есть возможность получить что-то того же качества (это очень важно), но дешевле, то, разумеется, будут делать дешевле. Если для этого нужно кого-то... нет, не обмануть, а просто не сказать часть правды, не озвучить средние расценки «по больнице», то... почему бы и нет? Но хорошим моделлерам, знающим, сколько стоит их труд, всегда платят стабильно. Так что вот вам краткий инструктаж.

На создание модели гуманоидного персонажа — при условии что концепт-арт уже нарисован художником (если это задание дают вам, то прибавьте еще 1-2 дня) — обычно отводится от 3 до 5 дней. Это только каркас. Еще 2-3 дня выделяется на создание качественной текстуры и 2 дня на анимацию. Итого полный цикл разработки персонажа — 1,5-2 недели. На главных героев — чуть больше, на второстепенных — чуть меньше. Стоимость одного персонажа — от 4000 до 20 000 рублей (полный набор со всей анимацией). Такой сильный разброс возникает из-за качества исполнения. Причем зависит оно зачастую не от вашего мастерства (это само собой), а от особенностей игры. Для RTS, скажем, модели всегда менее детализированы, чем для шутера, и, соответственно, стоят дешевле. Кстати, разработчику придется высылать как высокодетализированную модель (исходник), так и лоуполи (анимация делается уже на ее основе).

На разработку какого-то элемента уровня (дома, сарая, землянки) времени отводится поменьше, от 4 до 6 дней. Стоить такая модель будет от 1500 до 7000 руб.

Неплохо оплачивается текстурирование уровней. За комплект высокодетализированных текстур для среднего размера локации в шутере с барского плеча могут отсыпать и 40 000 руб. Но и попотеть придется изрядно — иногда возиться нужно месяц, а то и больше, и не по вечерам, а полный рабочий день.



Такого типа арт (если делать его с нуля) обойдется разработчику приблизительно в 10-15 тыс. руб. Две-три тысячи художнику за концепт и фон и около десяти-двенадцати тысяч за высокодетализированную модель с текстурами (но без анимации). Если работаете для западных разработчиков, то можете не только перевести сумму в доллары или евро, но и прибавить еще 30-50%.

НОВОСТИ ОНЛАЙНОВЫХ ИГР

Ричард Гэрриот заигрался

Раньше NCsoft с гордостью рассказывала о научных инициативах Ричарда Гэрриота, но сейчас продюсеру Tabula Rasa уделяется все меньше внимания.

Не слишком гладко идут дела у южнокорейского гиганта **NCsoft**. Компания объединяет студии **NC Interactive**, **NC Europe**, **NC Austin** и **ArenaNet** в единую структуру **NC West** на северо-западе США, в Сиэтле. Официальная цель слияния — сконцентрироваться на создании игр AAA-класса для PC и PS3 и упростить перелеты между Америкой, Кореей и Великобританией, где до недавнего времени находился офис **NC Europe**.

Однако злые языки говорят, что формирование NC West — не что иное, как желание прибрать к рукам остинскую **Destination Games**. Мол, Ричард Гэрриот уже давно ассоциируется у игроков не с **Ultima Online** и **Tabula Rasa**, а с ирреальными идеями и разными космическими штучками. А новая структура компании, сокращение и перестановка кадров — хороший предлог избавиться от заигравшегося продюсера.

Что будет после этого с самой Tabula Rasa? NCsoft привычно опровергает слухи, что неудачный проект заморозят, но заявления о приостановке поддержки появляются на самых разных сайтах с пугающей частотой.

MMORPG внутри MMORPG

Немецкий издатель **dtp entertainment AG** анонсировал MMORPG **Otherland**. Игра разрабатывается сингапурской студией **RealU** по мотивам одноименной книжной серии американского фантаста Теда Уильямса (Tad Williams). 2070 год, киберпанк, грань между реальным и виртуальным миром истончилась до предела... в общем-то, это вся конкретика, известная на дынный момент, дальше идут сплошные догадки и недомолвки. Якобы привычные уровни персонажа заменят «программным кодом»: поменял цифры-скобки местами, что-то дописал — изучил скилл. Подцепил вирус, тот зашифровал пару строчек — герой потерял несколько умений.

В основе Otherland лежит Unreal Engine 3, но опознать его здесь нелегко.

Игровая вселенная будет состоять из множества разнокалиберных виртуальных миров. Путешествия между ними можно легко превратиться из венценосного монарха в облезшую обезьяну, а потом — в яйцеголового инопланетянина. А вот от войны на Земле будущего нас избавят: геймплей строится в основном на выполнении мирных квестов, партиям придется сообща решать вполне мирные задача, и лишь изредка вступать в схватку с неприятелем. Релиз Otherland намечен на 2010 год.

Золотой колодец

Blizzard, конечно, получает от подписчиков несчетные миллионы. Но кто знает, сколько стоит разработка громадных дополнений?

Создатели MMORPG не любят распространяться о цифрах, будь то число подписчиков, количество активных аккаунтов или сумма, потраченная на поддержку. Исключением, пожалуй, является только **Blizzard** (действительно, с чего бы ей утаивать свои достижения?). Компания сообщила, что на поддержку **World of Warcraft** с момента запуска было потрачено более $200 млн. В эту сумму входит аренда помещений, обслуживание серверов, зарплата сотрудников (по большей части отдела пользовательской поддержки) — в общем, все, кроме затрат на разработку самой игры и дополнений.

При этом сейчас почти 11 млн подписчиков приносят компании $120-135 млн ежемесячно (даже если учесть, что база игроков не всегда была такой громадной, это все равно несколько миллиардов за четыре года!). И если $200 млн — это вообще все затраты, в том числе и безумно дорогая поддержка серверов, то получается, что Blizzard действительно «гребет деньги лопатой». Хотя сетовать особо не на что: поддержка у WoW одна из лучших.

С тонущего корабля

Кто кому наступил на больную мозоль и сам ли Гудагер ушел из Funcom, так и останется тайной. Факт, что над Age of Conan он больше не работает.

Чем дальше, тем хуже идут дела у **Age of Conan**. Сначала на коробках напечатали значок заветного DirectX 10, поддержки которого в финальной версии так и не было, потом игра продалась не ахти каким тиражом, затем бренд-менеджера Эрлинга Эллингсена закидали тухлыми помидорами и обозвали самым большим вралем за всю историю онлайновых игр.

Теперь вот новая напасть: подал в отставку продюсер игры **Гауте Гудагер** (Gaute Godager). В **Funcom** хоть и пытаются подсластить пилюлю (пиар-отдел «забыл» об уходе Гудагера и трубит лишь о смене продюсера — теперь AoC рулит молодой **Крэг Моррисон**, бывший продюсер **Anarchy Online**), дело все равно пахнет керосином. Еще бы, ведь Гудагер не просто работал над концепцией Age of Conan. Он 16 лет назад основал Funcom и сделал ее крупнейшим разработчиком MMORPG в Европе. Вряд ли такой человек беспричинно отошел бы от дел.

Сам Гудагер не стал вдаваться в детали, а ушел красиво и тихо, как выдохшийся политик: *«Я сделал все, что мог, работая над этой изумительной игрой. Однако некоторыми вещами я недоволен и принял решение покинуть Funcom. Пришло время взглянуть на игру свежим взором, и я искренне поддерживаю Крэга во всех его начинаниях. Будущее Age of Conan в надежных руках»*.

Игроки, конечно, не оставили отставку Гудагера без внимания. Позлорадствовав («Крысы первыми бегут с тонущего корабля»), они высказали мнение, что Гудагер со своими безумными идеями загубил концепт «Конана» на корню, и чудо, если Крэг ухитрится удержать проект на плаву. Меж тем новый продюсер источает оптимизм: обещает разобраться с накопившимися на форумах жалобами и впредь руководствоваться не эфемерной «политикой компании», а исключительно пожеланиями игроков.

Чем теперь займется Гудагер, пока неизвестно, но на первое время ему лучше затаиться. Стоит упомянуть на форуме его

РЕКЛАМА
НОЯБРЬ 2008
N7
MASS
EFFECT
ЗОЛОТОЕ ИЗДАНИЕ
ПОЛНОСТЬЮ НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ
BIOWARE
CDPROJEKT
MASSEFFECT.SNOWBALL.RU
1С ФИРМА «1С»
snowball.ru
перекрёсток миров
© 2008 EA International (Studio and Publishing) Ltd. All rights reserved. All trademarks are the property of their respective owners. All other trademarks belong to their respective owners.
© 2008 ЗАО «1С»/творческая адаптация студии Snowball Interactive. Все права защищены. Фирма «1С»: Россия, 123056, Москва, а/я 64. Отдел продаж: Тел. (495) 737-9257. Факс (495) 681-4407, e-mail: 1c@1c.ru.

имя, как игроки взрываются обвинениями: *«Он спасал свою карьеру, а нас бросил в недоделанной игре, как только понял, что проект может испортить его резюме!»*

А тучи над AoC продолжают сгущаться: в ближайшее время разработчики сократят количество серверов и увеличат плотность виртуального населения. Но этого ли ждали подписчики от нового продюсера?

Локализации на нашу голову

У российских компаний перед большими MMOG-релизами принято «тренироваться на кошках». Innova перед стартом Lineage 2 тренируется на Ace Online.

В этом месяце открылись сервера сразу нескольких переведенных на русский язык MMORPG: «**Властелин Колец онлайн: Тени Ангмара**» (***http://lotro-russia.com***), «**Монато. Мир снов**» (***http://monato.ru***), **Perfect World** (***http://piraty-online.ru***) и **Ace Online** (***www.aceonline.ru***).

Космический симулятор Ace Online от **Innova** нам был интересен больше всего, ведь по сути его запуск — генеральная репетиция перед релизом русскоязычной **Lineage 2.** Компания проверяет работу серверов и отлаживает системы обновления. Мы поиграли в открытую бету Ace Online, на основании которой уже можно делать кое-какие выводы о качестве продукта. Со скоростью и стабильностью работы все нормально, никаких сбоев и лагов замечено не было. Что же касается непосредственно перевода, то он оставляет двоякое впечатление. Ролики и подсказки озвучены очень неплохо, текст тоже переведен неплохо, строчки не наслаиваются одна на другую, как это часто бывает в переводах других MMORPG (из-за разной длины английского и русского текста), но все же некоторые предложения иногда вылезают за границы экрана, а кое-где в тексте проскальзывают посторонние символы.

P.S. Полную русскую версию Ace Online ищите на DVD этого номера в разделе «Онлайновые игры».

Под знаком качества

Релиз **Stargate Worlds** от **FireSky** отложили на начало 2009 года. Глава студии **Дэн Элгрен** (Dan Elggren) объяснил, что у него *«нет других проектов, которые бы поддержали компанию на плаву. Если мы выпустим сырую игру, то просто разоримся»*.

Более того, FireSky собираются использовать открытую бету не для отлавливания багов, а для рекламы уже готовой игры. Планируется, что к началу тестирования Stargate Worlds вылижут до блеска и все, что останется тестерам, — превозносить игру на форумах. Уже сейчас FireSky разрабатывает высокоуровневый контент, чтобы активные игроки не сбежали через пару недель после релиза.

Коротко о важном

Вот такие симпатичные коровы, расписанные необычными узорами, бродят по полям в The Chronicles of Spellborn. За их убийство тоже начисляют опыт.

- Стала известна точная дата релиза MMORPG **The Chronicles of Spellborn** — 27 ноября.
- **Ultima Online** по-прежнему приносит прибыль **Electronic Arts**: в нее до сих пор играет больше 100 тыс. человек. Чтобы слова не казались пустым хвастовством, EA поспешила подкрепить их делом — анонсировано очередное дополнение, **Ultima Online: Stygian Abyss**, которое выйдет в 2009 году.
- **Wrath of the Lich King**, второе дополнение к **World of Warcraft**, выйдет 13 ноября. Для активации аддона понадобится не только оригинальная игра, но и первое дополнение **The Burning Crusade**.
- Издательство **Pocket Books** собирается выпустить трехтомник по мотивам **Guild Wars**. Предполагается, что события романа заполнят дыру между сюжетом оригинальной серии Guild Wars и сиквелом **Guild Wars 2**. Когда выйдут книги, а самое главное, кто будет их автором, пока неизвестно.
- **Blizzard** вновь впереди планеты всей: компания воплотила навязчивую идею об объединении MMOG и казуальных игр. В **World of Warcraft** добавили мини-аддон с популярнейшей казуальной игрой-головоломкой **Bejeweled** (за семь лет существования только с официального сайта ее скачали более 150 млн раз).
- Президент **Nival Online** и **Nival Interactive Сергей Орловский** основал еще и **Nival Network**, которая займется построением игровых социальных сетей «нового поколения» в России и за рубежом.

За последние несколько лет игроки стали куда более разборчивыми, так что FireSky не хочет повторения истории Age of Conan и Tabula Rasa.

Нам нужен мир. Весь мир.
Пираты
онлайн
Бесплатная онлайновая игра о морских сражениях
Вся информация об игре на сайте http://piraty-online.ru
Netville
© 2008 Snail Games. Права на распространение продукта на территории РФ принадлежат компании "Нетвиль".
РЕКЛАМА

Олег Чебенеев
INTERNET@IGROMANIA.RU

Warhammer Online: Age of Reckoning

- **Жанр**
  MMORPG
- **Издатель**
  Electronic Arts
- **Разработчик**
  Mythic Entertainment
- **Цена игры**
  $14,99/мес
- **Скорость связи**
  От 256 Кбит/с
- **Трафик**
  5-10 Мб/час
- **Сайт игры**
  warhammeronline.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО
2,5 ГГц, 1 Гб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО
3,8 ГГц, 2 Гб, 256 Мб видео

Выхода **Warhammer Online: Age of Reckoning** ждали с трепетом. Поклонники по несколько раз на дню обновляли в браузере официальный сайт, радовались каждому слову **Пола Бернета** (креативного директора **Mythic**) и планировали отпуск за полгода до релиза. Да что греха таить, автор этой статьи и сам подумывал о строительстве машины времени, чтобы перенестись в тот момент, когда коробка с магическим словом «WAR» (оно же стало негласным названием игры) окажется на прилавках. С машиной вышла накладка, но событие, которого мы так долго ждали, все-таки наступило.

Удар молотом

Вселенная Warhammer Online создана по мотивам настольной игры **Warhammer Fantasy**, существующей уже порядка тридцати лет. Далеко не все расы были перенесены в онлайн, но основные участники конфликта — Империя (люди), Хаос, высшие и темные эльфы, гномы и зеленокожие (орки и гоблины) — на месте. Вампиров, ящеров, королей гробниц и прочую нечисть разработчики планируют добавить в аддонах.

В этом мире нет четкого разделения на добро и зло. У каждой расы свои тараканы в голове, и любой готов посадить на кол первого, кто встанет у него на пути. Неудивительно, что конфликты здесь случаются постоянно.

Главные разборки происходят между армиями Порядка и Разрушения. Много лет назад боги Хаоса решили подмять под себя Империю, заманили на свою сторону темных эльфов с зеленокожими и развязали войну. У людей не осталось выхода, кроме как обратиться к дварфам и высшим эльфам. Их земли тоже были под угрозой, и три великие державы сформировали союз, чтобы дать отпор захватчикам. С тех пор покой всем только снится.

После выхода **World of Warcraft** игроки были обеспокоены тем, что за «хороший» Альянс играет намного больше людей, чем за «плохую» Орду, на некоторых серверах соотношение было 5 к 1. В WAR все с точностью наоборот. Так как игра боевая и весь ее смысл заключается в непрерывных сражениях, считается, что брутальные орки, кровожадные темные эльфы и исчадия

Выбрать вариант внешности в WAR можно, но сделать героя по-настоящему уникальным довольно трудно.

Хаоса — выбор настоящих героев. А высшие эльфы, дварфы и людишки — для детей и домохозяек. Сторонники армий Порядка, конечно, с этим не согласны, но перевес в сторону Разрушения пока очень заметный и отражается на очередях в сценарии и балансе RvR-локаций.

Расовый симбиоз

Желающих побаловаться с настройками внешности инструментарий WAR, мягко говоря, не впечатлит. Выбрать можно только тип лица, шрамы, прическу и бижутерию, так что во время путешествий будьте готовы частенько встречать братьев-близнецов.

Сначала разработчики планировали включить в игру по 12 классов за каждую сторону. Все расы должны были получить по одному лечащему классу, одному воину ближнего боя и по парочке бойцов на дальней дистанции. Но когда до релиза оставалось всего несколько месяцев, Mythic вдруг осознала, что далеко не все персонажи выходят такими уникальными, как им того хотелось. Решение было радикальным — вырезать всех клонов. Под сокращение попали Black Guard, Hammerer, Knight of the Blazing Sun и любимец публики Orc Choppa. Кроме того, с карты мира исчезли четыре крупных города — разработчики пощадили только две столицы, The Inevitable City и Altdorf. Впрочем, колоритных персонажей и сейчас хватает. Чего стоит только Мародер с мутировавшей конечностью, которую он может превращать в клешню и меч. Или охотник на ведьм, до боли похожий на Михаила Боярского. Или Магус, рассекающий воздух на алюминиевой кастрюле.

Каждый герой начинает военную карьеру в стартовой локации своего королевства, бок о бок с кровными врагами. Дварфам строят козни зеленокожие, Империя вынуждена терпеть соседство Хаоса, а темные и высшие эльфы собачатся на просторах Ултуана.

Наведаться в гости к союзникам и помочь им в кратковременных стычках можно в любой момент. После того как у темных эльфов отобрали Black Guard, а у Империи — Knight of the Blazing Sun, обе нации остались без серьезных воинов. Поэтому многие игроки предпочитают воевать в зоне орков Mount Bloodhorn, где всегда много народу и лучше баланс.

Дыхание войны чувствуется с первых минут. Не успеет свежеиспеченный дварф появиться на свет, как возле его уха просвистит ядро и снизу укреплений раздастся свирепый рык орка. «*Чертовы зеленокожие, так и лезут во все щели. Задай-ка им трепку!*» — предлагает наставник. И в следующее мгновение наш бородатый герой уже несется очищать шахты от монстров, выплавлять ядро, чтобы жахнуть им из пушки по кучке орков, и вытаскивать раненых товарищей с поля боя. У зеленокожих свои маневры. «*Гадкий дварфа убить много наших воина. Мы ему отомстить! Возьми эта куча грязи, измажь статуи дварфа. Дварфа будут злиться, наша победить*», — выкладывает свой план хитрый гоблин. Описания квестов в WAR отлично стилизованы под манеру общения каждой расы.

Играя на публику

Как и положено главному конкуренту World of Warcraft, WAR имеет несколько уникальных нововведений. Первое — публичные квесты (Public Quests). Это групповые задания, состоящие из нескольких этапов. Изюминка в том, что для выполнения PQ не нужно искать попутчиков. Вспомните, сколько раз вы кричали в чате: «*Лекарь! В рейд срочно требуется лекарь!*», а в ответ получали лишь молчание? В WAR, когда вы попадаете в радиус PQ, задание стартует автоматически, и вы можете тут же внести лепту в общее дело. Разнообразием публичные квесты не отличаются: практически всегда в них нужно сначала прикончить несколько десятков слабеньких монстров, потом дюжину минибоссов, а напоследок — какого-нибудь мегабосса. Некоторые PQ находятся в RvR-зоне и заставляют враждующие фракции соперничать друг с другом за право выполнить квест. Удовольствия — море.

За каждую выполненную PQ-стадию щедро выдается опыт и очки влияния, а за убийство последнего босса полагается сундук с трофеями. Вы, наверное, зададитесь вопросом: «*А что если я встану с краю и подожду, пока остальные делают всю черновую работу?*» Так, конечно, можно сделать, но получится себе дороже. Те, кто вносят наибольший вклад в выполнение публичного квеста, при разыгрывании вещей получают ощутимый бонус к броску, и шансы стать владельцем ценной вещицы у них выше. «Счастливчики», выкинувшие единицу из 1000, впрочем, не останутся с носом: заработанные в процессе очки влияния можно обменять на неплохую броню и зелья. Публичные задания есть в каждой локации, и, так как они дают много опыта с неплохими наградами, желающих всегда предостаточно.

Еще одно удачное изобретение Mythic — том знаний, где сохраняются все достижения, квесты и прочая информация о вселенной Warhammer. Каждая встреченная букашка тут же попадает на страницы увесистой книги с иллюстрацией, подробным описанием и статистикой убийств. За каждую строчку в энциклопедии выдают немного опыта. Для маньяков, которые любят истреблять монстров тысячами, предусмотрены разные титулы.

Кошки-мышки

WAR — в первую очередь PvP-игра, но и в ней есть немало подземелий, где можно померяться силами с боссами. Небольшие пещерки с элитным обитателем есть в каждой локации, причем они не обозначены на карте, так что у игроков есть дополнительный стимул для исследований. Полноценные подземелья появляются ближе к максимальному уровню, и для убийства самых сложных боссов придется выполнить целый ряд непростых условий. Например, пройти ряд публичных квестов или захватить вражескую столицу.

Ключевые NPC выглядят отлично. Этот босс встречает новых солдат в начальной локации зеленокожих.

Положа руку на сердце, графика в WAR посредственная, но кое-где мир выглядит просто потрясающе.

Скажи рутине нет

В отличие от большинства MMORPG, где для прокачки нужно выполнять бесконечные квесты и истреблять бесчисленных монстров, в WAR этого делать совсем необязательно. Так как игроки получают опыт в PvP, можно не вылезать с полей сражений, и рано или поздно вы все равно получите заветный 40-й ранг. В боях растить героя даже выгоднее, так как уровни — не единственный показатель крутости. Главное свидетельство боевых заслуг — ранг славы (Renown Rank), который открывает доступ к новым способностям, экипировке и титулам. Если два героя одного уровня столкнулись на поле брани, преимущество всегда будет у того, кто имеет выше RR и прикупил себе renown-броню.

Уровни в WAR повышаются не только у игроков, но и у гильдий, и даже у городов. В столицах каждый новый ранг добавляет контент, квесты и подземелья. А для гильдий рост означает получение дополнительных бонусов вроде доступа в банк, к приватным аукционам и боевым знаменам.

С 11-го уровня можно вкладывать очки в таланты. Каждый класс имеет по три ветки развития. Например, White Lion, бегающий повсюду со своим ручным львом, может повысить эффективность собственных атак или сделать терминатора из зверушки. Black Orc может вложить очки в Path of Da Brawler и рубить в капусту дварфов или прокачать Path of Da Toughest и стать крепче скалы. Третья линейка обычно что-то среднее между первыми двумя и направлена на поддержку группы. К каждой ветке талантов привязаны некоторые классовые умения, и чем больше очков вы в нее вкладываете, тем эффективнее они становятся.

Но и это еще не все. Вдобавок к богатому арсеналу способностей, моральных умений (о них ниже) и талантов персонаж может выбрать специфичные тактики. Так называются баффы, которые улучшают характеристики или навыки героя, но могут иметь нежелательный побочный эффект. Focused Offense у Black Orc повышает на 25% наносимые повреждения, но и бугай получает на 25% больше урона. Такая тактика отлично подходит любителям залететь в толпу и накрошить перед смертью побольше врагов. Переключаться между набором тактик разрешено в любой момент вне боя, так что игроки могут менять поведение персонажа в зависимости от ситуации.

«Спорное» ремесло

Вместе с квестами и ездовыми животными крафт уже давно стал неотъемлемой частью MMOG. Так что нет ничего удивительного в том, что даже в такой игре, как WAR, где все возложено на алтарь войны, нашлось место мирным профессиям. Однако не ждите от ремесел чего-то экстраординарного, они добавлены скорее как дань моде и альтернативный способ развлечь игроков.

Всего в игре шесть профессий: Salvaging — разбор магических предметов на составляющие; Butchering — разделка трупов зверушек на мясо и шкурки; Cultivation — выращивание травы и грибов из семян; Talisman Making — создание усилений к экипировке; Scavenging — обыск трупов, Apothecary — производство целебных зелий и защитных эликсиров.

Игроки могут изучить только две из них (одну производственную и одну собирательную), причем разработчики устроили так, что вы постоянно будете нуждаться в услугах других игроков: ремесла тесно связаны друг с другом.

К некоторым профессиям авторы подошли с юмором. Выращивание трав делится на несколько этапов. Сначала засовываем в окно крафта споры, из которых через несколько минут появляются ростки. Поливаем ростки водой и ждем, пока они превратятся в побеги. На этом этапе можно подкинуть удобрений, чтобы травка выросла пышнее. Наконец, когда в окошке появится иконка пшеницы, самое время клацнуть пункт «Собрать» — и в инвентаре оказывается готовый продукт. Результат зависит не только от уровня мастерства, но и от использованных в процессе ингредиентов. Все это звучит интересно, но на деле смотреть 10 минут в окно с сорняками утомляет.

Профессия Apothecary более увлекательна, так как в ней можно экспериментировать с составляющими, создавая не только простые эликсиры, но и гремучую смесь. Ресурсы для опытов можно достать отовсюду: из тушек монстров, сундуков, вырастить с помощью Cultivation, купить на аукционе или у NPC. Странно, что разработчики не добавили возможность самостоятельно мастерить броню и оружие — в мире Warhammer такое умение очень бы пригодилось.

Бесконечно разный мир

Графика в WAR вызывает больше всего споров. Одним она кажется прекрасной, другим — хуже, чем в WoW. Одно точно: как ни старались художники, а программисты подпортили праздник. Имеющиеся графические настройки не дают разглядеть красоту WAR: чтобы включить антиализинг, приходится лезть не в меню Options, а в системную утилиту NVIDIA (или другого производителя — смотря какая у вас видеокарта); в финальной версии так и не появились текстуры высокого разрешения, хотя их ждали все обладатели мощных машин. Ко всему прочему, игра заметно притормаживает на средних компьютерах, особенно во время сражений. Слабая оптимизация движка — основная претензия на данный момент.

Но если закрыть глаза на технические недостатки, мир WAR красив, исследовать его очень интересно. Локации разительно отличаются друг от друга. У орков все постройки собраны из мусора и досок, в землях Хаоса растут жутковатые деревья и царит кровавый сумрак, владения высших эльфов полны зелени, а все постройки украшают белоснежные шпили. Война оставила свой след во всех локациях: во время путешествий вы постоянно натыкаетесь на горы трупов, колья с насаженными на них черепами, висельников и кипящие в котлах куски тел.

Один в поле не воин

Тем, кто приходит в Warhammer Online из WoW или Age of Conan, боевая система кажется немного заторможенной. Тут действительно нет смысла крутить вокруг цели юлой, да и скорость реакции не играет боль-

Питомцы классов White Lion и Squig Herder не всегда слушают своих хозяев. Об этом досадном баге часто говорят на форумах, но Mythic обещает исправить его лишь со временем.

Игровой интерфейс WAR вобрал в себя все лучшее из других MMORPG. В дополнение к обычной экипировке игроки могут навешивать на своего героя трофеи, добытые с трупов врагов. Характеристики они не повышают, зато служат отличным украшением.

Со стороны бой выглядит постановочным, но его участникам сейчас не до шуток! Кажется, армия Разрушения заманила врагов в засаду.

шой роли. Вместо этого на первый план выходит тактика: какие способности использовать, в какой момент, в какой последовательности, что взять из талантов и т.д. Многие классы имеют интересные особенности, которые нужно учитывать в бою. Например, Ironbreaker во время потасовок накапливает злость, и, когда она достигает 100 единиц, атаки становятся намного мощнее. Архимаг высших эльфов во время плетения боевого заклинания получает бонус к лечащим скиллам.

За воинов ближнего боя Mythic надо сказать отдельное спасибо. Наконец-то появилась MMORPG, где бронированные табуретки могут заслонять щитами союзников не только от монстров, но и в PvP! В игре работает collision detection, и пройти сквозь противника нельзя.

Важная часть боевой системы — мораль, которую персонажи накапливают в бою и могут использовать для активации способностей. Некоторые из них настолько эффективны в PvP, что могут повлиять на исход боя. Например, Unleash the Winds эльфийских колдунов отбрасывает всех врагов в радиусе 30 метров, причиняя им большие повреждения. Моральные навыки перезаряжаются целую минуту, так что пользоваться ими непрерывно не получится, придется решать, использовать слабый, но менее «прожорливый» скилл или дождаться термоядерного взрыва. Отряд Bright Wizards, сжигающий все напалмом на полях сражений, смотрится просто великолепно.

При таком разнообразии классов и способностей найти идеальный баланс — непростая задача. Так, убить лекаря в одиночку практически невозможно: Goblin Shaman просто бегает по кругу, постоянно обновляя «хоты» (лечения, действующие продолжительное время), и строит рожи усердно мутузящим его мечникам.

Но фанаты WAR любят повторять, что один в поле не воин, так что баланс выстроен вокруг массового PvP. Тут мы склонны с ними согласиться: с групповыми схватками у игры все в полном порядке.

Сделай мне больно

Битвы RvR (Realm vs Realm) — визитная карточка Mythic. Впервые этот термин появился с выходом их первой MMORPG **Dark Age of Camelot**, а Warhammer Online продолжил славную традицию. К счастью, компания вняла просьбам бета-тестеров и добавила к Core серверам Open RvR. Разница в том, что игроки Core могут сражаться лишь в специально отведенных местах, обозначенных на карте красным цветом, в то время как приверженцы Open RvR мутузят друг друга повсюду. Правда, игроки часто разбегаются по всему игровому миру и найти жертву бывает проблематично. Поэтому вместо того, чтобы отстаивать честь фракции на открытых полях сражений, большинство предпочитает участвовать в сценариях.

Сценарии — это копия бэтлграундов из WoW. Попасть туда можно с самого первого уровня, и для этого не нужно даже искать NPC. Клацаем иконку рядом с мини-картой, подтверждаем желание надрать врагам пятую точку и ждем в очереди. Сколько времени простоите, зависит от заселенности сервера и выбранной стороны — «плохим» расам приходится ждать дольше. Если уровень персонажа ниже восьмого, игра автоматически поднимет здоровье и характеристики до этой планки.

Молчание — золото?

Хотя в WAR повсюду что-то происходит, в игровом чате стоит покой и тишина. Обычно в онлайновых играх общий канал забит вопросами, предложениями о купле-продаже вещей, обычным флудом.

В WAR же игроки редко общаются друг с другом вне гильдии. PQ можно выполнить и без группы, в сценариях партия формируется автоматически и задачи понятны без слов, игровой контент в основном рассчитан на прохождение соло, а все нужные объекты показаны на карте. Так что тут мы имеем дело с очень редким случаем, когда разработчикам надо не затыкать злостных флудеров, а наоборот — всячески стимулировать общение, а то единственными репликами в чате обычно являются ворчание NPC и спам продавцов золота.

Новых способностей герой, впрочем, не выучит, да и вещи у него останутся прежними. Зато новички не умирают после первого же удара опытных игроков.

Главная цель в каждом сценарии — набрать как можно быстрее 500 очков. Зарабатываются они везде по-разному. Например, есть места, где нужно удерживать точки, а есть места, где игроки должны захватить артефакт. В конце каждой битвы выводится подробная статистика, и отличившиеся вояки получают дополнительный опыт и очки славы.

Прелесть WAR в том, что действия каждого игрока так или иначе помогают его фракции в глобальном конфликте. Вы можете выполнять квесты, стращать врагов на полях сражений, участвовать в сценариях, захватывать башни в RvR-зонах — за все это начисляются Victory Points, которые увеличивают влияние фракции. Как только одна из сторон наберет нужное количество очков, зона попадет под ее контроль и фронт войны продвинется дальше. Но другая сторона обычно тоже не сидит без дела и пытается набрать еще больше VP, поэтому земли постоянно переходят из рук в руки.

Когда одной из армий удастся установить контроль над всеми территориями хотя бы двух королевств, она может атаковать вражескую столицу. Вот тут-то и начинается самое интересное. Осады городов выглядят необычайно эпично, так как в них принимают участие сотни игроков одновременно. В ход идут не только классовые умения, но и осадные орудия, пушки, раскаленное масло, льющееся на головы захватчиков.

Прорваться внутрь города — полдела, чтобы окончательно сломить противника, нужно убить лидера фракции. Сражение с ним проходит внутри инстанса на 24 человека и завершает сюжетную кампанию. Награда — лучшие комплекты брони в игре. Кроме того, участники битвы могут в течение суток мародерствовать на руинах города, а все представители победившей фракции получают огромное количество очков славы. 24 часа спустя поверженная сторона при поддержке NPC может прогнать врагов с родных улиц. Когда это произойдет, невидимая рука нажмет кнопочку Reset и все локации вернутся к исходному состоянию. Молот войны поднимется вновь.

■■■

Играть в Warhammer Online, безусловно, интересно, и массовые баталии за башни и столицы способны надолго приковать к монитору. Но есть и многочисленные мелкие недоработки, которые портят общее впечатление. Хочется верить, что разработчикам понадобится не слишком много времени (что это произойдет, сомневаться не приходится, уже сейчас работа по вылавливанию багов идет полным ходом), чтобы исправить все недочеты, и игра станет настоящей жемчужиной жанра. ■

ДОЖДАЛИСЬ?

Выход Warhammer Online — главное событие года в жанре MMORPG. Чем бы вам ни хотелось заняться — найти качественный PvP, сменить поднадоевший WoW на что-то новенькое или исследовать самобытный мир, все дороги ведут к WAR.

ГЕЙМПЛЕЙ	9.0
ГРАФИКА	7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	7.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	9.0

РЕЙТИНГ

8,5

ОТЛИЧНО

INTERNET@IGROMANIA.RU

Кирилл Волошин

FLORENSIA

- **Жанр**
  Онлайновое морское приключение
- **Издатель**
  Burda:ic GmbH
- **Разработчик**
  NetTimeSoft
- **Бизнес-модель**
  Условно-бесплатная
- **Скорость**
  От 128 до 256 Кбит/с
- **Трафик**
  От 3 до 10 Мб/ч
- **Сайт игры**
  http://florensia-online.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО
2,5 ГГц, 512 Мб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО
3 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео

Полку «морских» MMORPG родом из Азии прибыло. К «**Пиратии онлайн**» и **Granado Espada** недавно присоединилась японская **Florensia**, в которой игровой процесс окончательно и бесповоротно смещен в сторону морской романтики.

Все действие игры вертится вокруг четырех островов (Кардифф, Магнель, Честер и Эксетер), берега которых омывают воды теплого лазурного океана. Соответственно, и игровой процесс четко поделен на две части: морскую и сухопутную. На земле все достаточно привычно: выполняем квесты, безуспешно пытаемся снизить поголовье монстров в округе (возрождаются постоянно), собираем трофеи и несем все это в город, чтобы продать/купить/обменять/выставить в магазин. «Наземные» квесты довольно примитивны и обычно сводятся к банальному поиску золота и истреблению очередной пачки монстров. Иногда нам предлагают сбегать в подземелье и заработать там новую броню — за такие задания нужно браться не задумываясь, иначе очень скоро придется раскошеливаться в онлайновом магазине.

На суше Florensia выглядит если не гадким утенком, то уж точно не лебедем. Во всей красе игра раскрывается, как только вы доберетесь до ближайшего порта и зафрахтуете какой-нибудь корабль. Морские квесты на порядок интереснее сухопутных, вещей можно насобирать значительно больше, создается впечатление, что даже AI подводных тварей куда умнее, по крайней мере, они не всегда бросаются в лобовую атаку, для некоторых приходится вырабатывать свои тактики, тщательно подбирать оружие и магию.

Отдельное внимание придется уделить снаряжению корабля. Изначально вы приобретаете лишь основу, а затем за счет апгрейдов превращаете ее в стремительный фрегат, тяжелый линкор, маневренную каравеллу или какой-нибудь гибрид. Для сражения с монстрами и даже с боссами особенно усердствовать не придется, но морские просторы бороздят и другие игроки, многие из которых промышляют пиратством, так что подбирать броню, пушки, торпеды и парусную оснастку придется со всей тщательностью.

Хаотичной переработки врагов на опыт в духе «Пиратии» здесь нет, во время сражений придется оперативно менять тип боеприпасов, ориентируясь, в частности, на расстояние до цели, а при стрельбе — учитывать время перезарядки орудий и не забывать поворачиваться к противнику бортом. Путешествуя от острова к острову, нужно учитывать направление ветра и выбирать разные типы парусов: некоторые увеличивают скорость судна по ветру, а другие, наоборот, против него. Наконец, корабли не ремонтируются на лету: поврежденное судно придется помещать в док. И это чуть ли не единственная причина, почему стоит заходить в порты. Florensia всеми силами подталкивает игрока поскорее отчалить от берега и отправиться в свободное плавание.

Классовая система, несмотря на непривычные названия, здесь самая что ни на есть стандартная. За маской наемника скрывается обыкновенный бугай-воин, аристократ — классический маг, а исследователь — смесь рейнджера и вора, который может обнаруживать скрытых врагов, находить сокровища и стрелять из мушкетов.

Немного разнообразят эту схему возможность выбрать вторую профессию на одном из уровней и необходимость прокачивать одновременно две группы навыков — морские и сухопутные (морских, как несложно догадаться, больше).

■ ■ ■

Florensia оставляет двойственное впечатление. На земле это абсолютно шаблонная, без выдумки MMORPG, зато на море — увлекательное приключение, которое не надоедает даже после достижения персонажем максимального уровня. ■

На берег стоит спускаться только за новой пачкой квестов, ну и чтобы пообщаться вот с такими симпатичными дамами.

Уже в начале игры можно смело отправляться в порт: самое интересное в игре поджидает вас в открытом море.

ДОЖДАЛИСЬ?

Очень крепкая «морская» MMORPG, которую иногда совершенно безосновательно тянет на сушу.

ГЕЙМПЛЕЙ	6.0
ГРАФИКА	7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	6.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	7.0

РЕЙТИНГ 6,5

ВЫШЕ СРЕДНЕГО

1С АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ МУЛЬТИМЕДИА
По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С»: 123056, Москва, а/я 64, ул. Селезневская, 21, Тел.: (495) 737-92-57, Факс: (495) 681-44-07 admin1c@1c.ru, www.1c.ru
Квадрат – найти и отобрать.
Несогласных – ликвидировать.
Ст. о/у Goblin
САНИТАРЫ ПОДЗЕМЕЛИЙ 2
Охота за Чёрным квадратом
ЛИЦЕНЗИОННАЯ КОПИЯ ИГРЫ
DVD
ПОЛНЫЙ ПЭ
www.oper.ru
http://sanitars2.ru
© 2008 ЗАО «1С». Все права защищены.
РЕКЛАМА
ФИРМА «1С»

Алексей Макаренков, Андрей Мирошниченко

ИНТЕРНЕТ
СОБЫТИЯ И ФАКТЫ

GOOGLE В ОТКРЫТОМ МОРЕ

Многие сетуют, почему абонентская плата за MMORPG такая высокая и куда идут полученные разработчиком и издателем миллионы. При этом как-то все забывают, что на поддержку даже одного скоростного сервера в месяц может запросто уходить несколько сотен тысяч долларов. И уж совсем никто не задумывается, что комната, под завязку напичканная электроникой (компьютерные блоки, хабы, точки доступа, системы резервного копирования), поглощает изрядное количество энергии. Счета за электричество огромны!

Довольно забавным способом собирается решить эту проблему компания **Google**. Вполне возможно, что некоторые свои сервера она перенесет на... баржи, дрейфующие в нескольких километрах от берега. Обеспечивать компьютеры энергией будут многочисленные генераторы, подпитываемые за счет качки, то есть от морских волн. В уже поданной заявке на патент говорится дословно следующее: «*Вычислительные центры находятся на плавающем средстве, стоящем на якоре в открытом море, волны которого служат в качестве источника энергии для вычислительных центров и для охлаждения*».

Система, конечно, любопытная, да и технология волновых генераторов неплохо отработана, вот только встает вопрос, окупятся ли затраты и не придется ли нам наблюдать в браузере надпись: «*Извините, но в данный момент сервис недоступен. Штормит-с!*»

ЗВУКОВОЙ ПОИСК

До недавнего времени поиск видео в интернете можно было вести только по названию или по тегам, которые добавил автор. Но похоже, в самом ближайшем будущем ситуация изменится — поисковики научатся индексировать звуковую дорожку. **Google** уже запустил сервис **GAudi** (***http://labs.google.com/gaudi***), в него встроен мощный распознаватель речи. Вбиваете поисковый запрос, например «*this was a triumph*», и получаете несколько десятков ссылок… нет, не на знаменитую песенку **Still Alive** из **Portal** — тексты песен GAudi пока распознает с большим трудом, — а на многочисленные отрывки из интервью и выступлений политических деятелей.

Пока поиск ведется только по **YouTube**, но думаем, не за горами подключение GAudi и к общесетевому поиску (алгоритм-то один и тот же), а это уже самая настоящая революция. Представляете, вбиваете вы в командной строке фразу «*Зимою пробегал*» — и вам тут же высыпаются ссылки не только на текст песенки «В лесу родилась елочка», но и на MP3-файлы, а также на все видеоролики, в которых эта песенка звучала.

ОШИБКА ИЛИ ГЕНИАЛЬНАЯ АФЕРА?

Необычный случай произошел на фондовом рынке США. Всего из-за одной заметки шестилетней давности, случайно попавшей в финансовую рассылку **Bloomberg**, обвалились акции компании **United Airlines** (суммарные потери — около $1 млрд).

Только вот случайно ли это происшествие? Слишком уж удивительное стечение обстоятельств и слишком уж много удалось наварить некоторым людям... Возможно, речь идет о гениальной интернет-афере. Мы восстановили события того дня.

Изначально новость о банкротстве United Airlines находилась в архиве официального сайта газеты **Chicago Tribune**. Компания, которой принадлежит Chicago Tribune, также выпускает небольшую газету **Sun Sentinel** (во Флориде), у нее тоже есть свой сайт: на него транслируются некоторые новости и архивы статей с Chicago Tribune. Древняя новость про United Airlines была запрятана в раздел сайта, закрытый от поисковых ботов. То есть при всем желании поисковики не могли бы проиндексировать эту информацию, а вот простые пользователи вполне могли зайти, прочитать эту новость и (это важно) проголосовать за нее, повысив тем самым рейтинг материала.

А вот дальше начинается очень интересная цепочка «роковых случайностей». В один прекрасный день за новость неожиданно проголосовало несколько тысяч человек (около 80% ежедневной аудитории), что само по себе удивительно — с чего бы вдруг кому-то выуживать из архива и голосовать за давным-давно устаревшую утку? Набрав определенное число голосов, новость автоматически была перенесена из архива (который, напомним, не индексируется) прямиком на главную страницу, где ее тут же «скушали» поисковые боты и загрузили информацию на **Google News**. В тегах заметки не значилась дата (только в тексте самой статьи), поэтому сервис обозначил ее как новую. Дальше в действие вступил уже человеческий фактор. Кто-то из авторов Bloomberg невнимательно прочитал текст и включил новость в общую финансовую рассылку.

После этого случилась еще одна ошибка. Трейдеры — люди необычайно занятые, зачастую от того, насколько быстро они примут решение, зависит судьба миллионов долларов. Разумеется, они увидели «горячую» новость, не стали вчитываться, тут же вбили информацию в таблицы, из которых подгружают данные программы, автоматизирующие сделки купли/продажи. В результате котировки акций резко упали: за 20-30 минут, пока разбирались, что произошло, кто-то успел продать тысячи акций за бесценок, а кто-то — купить, заработав за полчаса несколько миллионов.

Впрочем, даже если это и гениальная афера, раскрыть ее очень сложно. Во-первых, тех, кто покупал акции в момент их обвала, очень много — все, кто успел заметить ошибку. Во-вторых, никакой фальсификации не было — в тексте новости точно указана дата, а то, что ее нет в тегах, это уже дело десятое.

ОСАДОЧЕК-ТО ОСТАЛСЯ

Есть такой старый анекдот. Встречаются два друга, и один другому говорит: «*Вы с женой в гости больше не приходите!*» — «*А что такое?!*» — «*Последний раз у нас серебряные вилки пропали*». — «*Да что ты! Неужели на нас подумал? Не брали мы ваших вилок*». — «*Да знаю, вилки мы потом нашли, но осадочек-то остался*».

ACE
ONLINE
www.aceonline.ru
На правах рекламы

Очень похожая ситуация произошла и с нововявленным претендентом на звание лучшего браузера — **Google Chrome**. Кто-то из программистов откопал в его недрах код, принадлежащий **Microsoft**. Это только спустя два дня выяснилось, что он взят из **Windows Template Library**, которая еще четыре года назад была «легализована» Microsoft (лицензия **MS Public**), а поначалу подняли жуткую шумиху, обвинив Google во всех смертных грехах разом.

ПРЕЗИДЕНТСКИЙ БЛОГ

Пока одни российские политики спорят, надо ли как-то регулировать интернет, а другие пытаются всеми силами ввести в Сети самую настоящую цензуру, самый главный политик Российской Федерации наглядно демонстрирует свою интернет-подкованность. На сайте президента (***www.kremlin.ru***) появился самый настоящий видеоблог **Дмитрий Медведева**.

В первом посте от 7 октября президент рассказал о своем выступлении на конференции Эвиане. Разумеется, новость тут же разлетелась по всему рунету, вот только большинство людей заинтересовались не столько заявлениями Дмитрия Медведева, сколько антуражем. На видео президент сидит рядом со столом, на котором стоят несколько мониторов. На форумах тут же принялись обсуждать, какой операционной системой пользуется Медведев (Windows Vista), какие мониторы он предпочитает (народные спецы разглядели Samsung и Sony, хотя разрешение у видео низкое, и мы, например, как ни старались, не смогли определить марку), какой мышкой пользуется (очень похожа на Logitech), через какой браузер выходит в интернет (Internet Explorer 6-й или 7-й версии). А потом кто-то обратил внимание, что на рабочем столе одного из компьютеров стоит фотография Дворцовой площади в Санкт-Петербурге. Народ тут же ринулся искать первоисточник и нашел его на фотосервисе «Яндекса» (***http://fotki.yandex.ru/users/dim1966/view/11974***). Оказалось, что работа выполнена Дмитрием Бакулиным, который в своем блоге (***http://dim1966.ya.ru***) ясно дал понять, что не в курсе, как его фотография попала на правительственный компьютер.

ВЗЛОМ АДРОННОГО КОЛЛАЙДЕРА

Сценарий **Half-Life** с адронным коллайдером в главной роли вполне мог повториться. Но на сей раз агрегату, которым сейчас пугают маленьких детей и вселяют трепет в сердца взрослых, повезло. Группа греческих хакеров из **Greek Security Team** умудрилась взломать одну из систем управления мюонным соленоидом — это устройство, регистрирующее столкновения частиц внутри коллайдера.

По заявлению специалистов Европейского центра ядерных исследований, хакеры вполне могли отключить соленоид (в этом, впрочем, нет ничего страшного), а может быть, даже получить доступ к основной системе контроля (тут уже есть чего бояться). Вот только хулиганы оказались крайне миролюбивыми. Разломав защиту, они оставили на главном сайте проекта шуточное сообщение в духе: «*Мы раздели вас, чтобы вам не пришлось бегать голыми, когда начнутся настоящие проблемы*». В общем, намекнули, что на защиту стоило потратить больше денег, да и, вообще, не нужно открывать сетевой доступ к столь серьезным устройствам.

Сразу после этого сайт закрыли. Видимо, ученые переполошились и решили от греха подальше отключить от интернета вообще все сервера. Так что пока Гордон Фримен может спать спокойно. ■

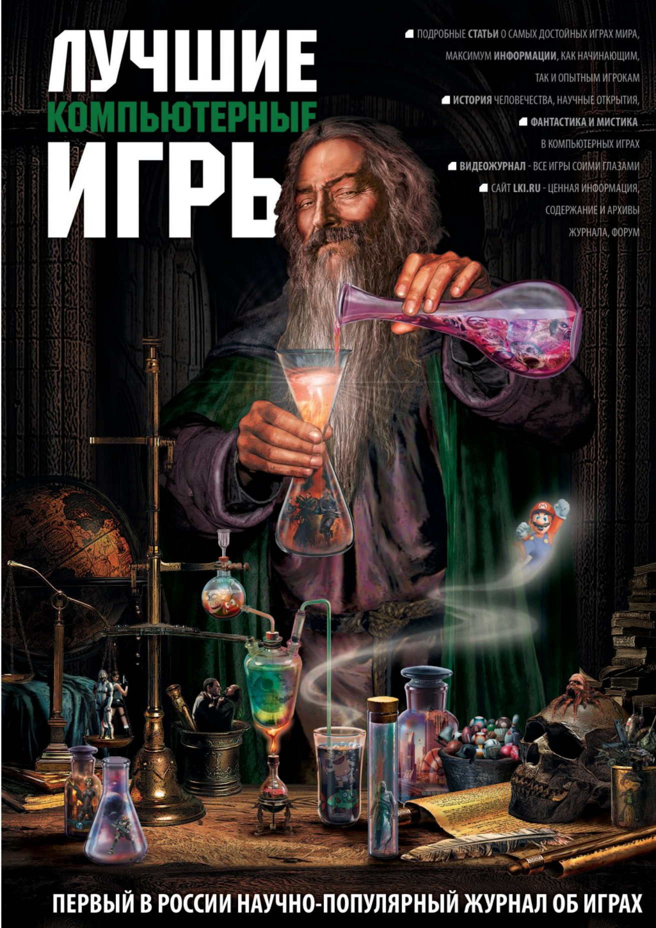
А знаете ли вы, что…

■ Еще в декабре прошлого года компания **Golden Telecom** была куплена оператором сотовой связи «**ВымпелКом**» (владельцы бренда «**Билайн**») за $4 млрд. Поскольку телекоммуникационная компания «**Корбина**», обеспечивающая москвичей выделенным доступом в интернет, принадлежала GT, то и она перешла в ведомство «ВымпелКома». Многие ждали серьезных изменений и перетасовок, и вот, наконец, они произошли. «Корбина» и GT приказали долго жить, а все услуги, которые они оказывали, будут предоставляться под маркой «Билайна».

■ Хакеры редко страдают альтруизмом. Обычно утянут побольше денег с банковских счетов — и сразу на дно. А вот в Екатеринбурге объявились настоящие хакеры-робингуды. Украв через систему интернет-банкинга Уральского бюро экспертизы и оценки 1,5 млн руб., они часть денег перевели на счет общественной организации по борьбе с наркотиками, немного пожертвовали во Всемирный фонд защиты дикой природы, оставшаяся же сумма пошла на погашение квартирных счетов нескольких «злостных неплательщиков» в Новокузнецке. Удивительно, что при таком количестве «хвостов» хакеров до сих пор не поймали.

■ Со счетом 0:1 закончилась товарищеская встреча в суде между социальной сетью «**Одноклассники.ru**» и издательством «**Эксмо**». Хозяева поля углядели слабину в защите гостей, использовавших элементы дизайна их сайта в оформлении книги, и поначалу ринулись в стремительную атаку. Но вратарь-адвокат «Эксмо» стоял насмерть: он доказал, что ни одного полностью заимствованного элемента в дизайне нет, а обычное русское слово «одноклассники» и название социалки «Одноклассники.ru» — это совсем не одно и то же. В результате арбитражный суд вынес решение в пользу «Эксмо». Но «Одноклассники» потрясают кулаками и грозятся, что истинный победитель выяснится в ответном матче, который может состояться очень скоро.

■ Грузинский интернет продолжает штормить. В самый разгар грузино-южноосетинского конфликта все грузинские провайдеры отрубили доступ к сайтам в зоне .ru, потом, когда страсти поутихли, канал снова приоткрыли, но в конце сентября по непонятным причинам снова опустили шлагбаум.


ЛУЧШИЕ
КОМПЬЮТЕРНЫЕ
ИГРЫ
ПОДРОБНЫЕ СТАТЬИ О САМЫХ ДОСТОЙНЫХ ИГРАХ МИРА, МАКСИМУМ ИНФОРМАЦИИ, КАК НАЧИНАЮЩИМ, ТАК И ОПЫТНЫМ ИГРОКАМ
ИСТОРИЯ ЧЕЛОВЕЧЕСТВА, НАУЧНЫЕ ОТКРЫТИЯ,
ФАНТАСТИКА И МИСТИКА В КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ
ВИДЕОЖУРНАЛ - ВСЕ ИГРЫ СОИМИ ГЛАЗАМИ
САЙТ LKI.RU - ЦЕННАЯ ИНФОРМАЦИЯ, СОДЕРЖАНИЕ И АРХИВЫ ЖУРНАЛА, ФОРУМ
ПЕРВЫЙ В РОССИИ НАУЧНО-ПОПУЛЯРНЫЙ ЖУРНАЛ ОБ ИГРАХ

Светлана Померанцева

2D в 3D

ТРЕХМЕРНЫЕ БРАУЗЕРЫ, КОТОРЫХ НЕ БЫЛО

Не проходит и года, чтобы кто-нибудь не пообещал сделать весь интернет трехмерным. Сложно сказать, почему некоторым так неймется избавиться от столь привычного и удобного 2D, но попытки такие случаются регулярно.

Незадолго до того, как текущий выпуск «Игромании» должен был отправиться в печать, в массмедиа начали раздувать очередной мыльный пузырь. Как раз в этот момент австралийская компания ExitReality (www.exitreality.com) запустила открытое бета-тестирование одноименного... ну, можно сказать, 3D-браузера. Новость проскочила на нескольких крупных сайтах, а дальше ее разнесли чуть ли не по всему миру: писали газеты, вещали с телеэкранов, обсуждали по радио. Причем, судя по поверхностным и зачастую противоречащим друг другу выводам, мало кто удосужился самолично протестировать этот браузер.

Но давайте потыкаем мыльный пузырь вместе: посмотрим, что получилось у австралийцев, кому может пригодиться ExitReality, а заодно разберемся, существуют ли вообще нормальные трехмерные браузеры. А то, может, революция давным-давно случилась, просто никто об этом не знает.

Оскопленный Second Life

Для начала стоило бы рассказать, как подали ExitReality в прессе. А там подали это следующим образом: якобы на «оранжевом материке» нашлись умельцы, которым удалось мановением волшебной палочки под названием «3D-технология» разом преобразить внешний вид всего интернета. Вместо стандартных плоских страниц — настоящий трехмерный мир, по которому можно перемещаться, находить новые интересные сайты, общаться с людьми и так далее.

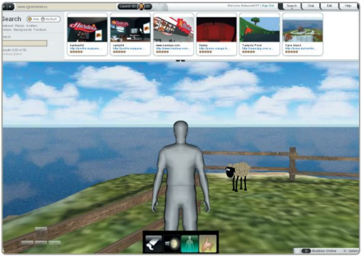
Любой мало-мальски знающий человек сразу поймет, что все это как минимум преувеличение. На самом деле ExitReality — не самостоятельный 3D-браузер, а плагин для **Internet Explorer**/**Firefox**. Установив его, вы получите доступ к трехмерному интерфейсу — голому окошечку, в центре которого забавно сучит ножками ваш аватар (трехмерный герой, очень напоминающий человечка из **Second Life**). Не отходя от кассы его можно переодеть, подправить прическу и еще несколькими нехитрыми способами сделать похожим на себя любимого.

А вот дальше начинается самое интересное. В отличие от виртуальных миров (того же Second Life), никакого огромного пространства, которое можно было бы исследовать, здесь нет. Есть лишь небольшой набор инструментов для обустройства собственных онлайн-апартаментов (в них можно встречать гостей и хранить закладки), но и это не главное. Предполагается, что путешествовать вы будете по сайтам. Вбиваете в командной строке ссылку, несколько секунд ждете и попадаете... на сгенерированную локацию, которая по сути есть не что иное, как сайт, равномерно размазанный по виртуальной комнате. Вот на каком-нибудь стенде главная страница, на стене справа — форум, где-нибудь на потолке раскинулась фотогалерея, а на столе примостилась табличка с информацией о разработчиках.

Надо отдать авторам должное — они написали движок таким образом, что он довольно точно угадывает самые важные элементы каждого сайта и размещает их в трехмерном пространстве в порядке значимости. То есть главная страница почти никогда не зажимается в малюсенький плакатик на стене, а какой-нибудь чат — не растягивается до немыслимых размеров. Промахи случаются, но только с сайтами, в которых нет нормальной HTML-карты. К тому же ExitReality заранее продумали дизайн для представления самых популярных фото-, видеопорталов и социальных сетей. **MySpace**, **YouTube** и **Flickr** всегда загружаются в одну и ту же 3D-комнату, все элементы располагаются максимально логично и удобно.

Поначалу испытываешь какой-то детский восторг от того, что можно просматривать все знакомые (и незнакомые тоже) сайты в полном 3D. Но радость быстро заканчивается, когда дело доходит до функциональности. Как бы удобно ни распределялись элементы, как бы красиво все ни выглядело, бегать виртуальными ножками от одного окна к другому, жать какие-то кнопки, чтобы развернуть их на весь экран, — это сущий кошмар. Чтобы перейти из одного раздела сайта в другой, нужно потратить секунд двадцать. Свернуть окно, развернуться, добежать до другого, развернуть его, отмасштабировать, чтобы удобно было работать... И так каждый раз, да еще с жуткими тормозами даже на очень мощных машинах. К релизу проблему, скорее всего, решат, но сути дела это не изменит. ExitReality крайне неудобен для серфинга, то есть для скоростной работы с сайтами.

Если же не воспринимать систему как трехмерный браузер, то ExitReality моментально теряет все козыри. В ней нет и сотой доли того, что есть в Second Life, нет целостного мира, в котором было бы интересно жить: чаты, мессенджеры и комнаты для общения увлекают на пару часов, но и только. И тут уже никакая отладка и тестирование не помогут. Проблема в самой концепции.



Если не рассматривать ExitReality как 3D-браузер (а именно так и хочется делать), то перед нами плохонький клон Second Life.

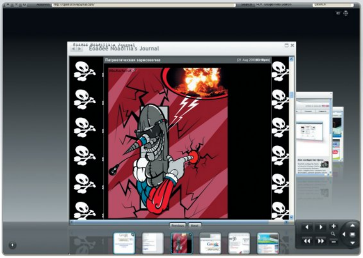
Все грани кубика

Серьезные попытки скрестить обычный плоский интернет с 3D начались еще в 2001 году. Семь лет назад компания **2ce** разработала плагин для Internet Explorer (по сути это был внешний браузер, использующий ядро IE) под названием **CubicEye**. И вот онто был куда ближе к онлайновой 3D-революции, чем ExitReality. В первую очередь потому, что разработчики старались сделать удобную и практичную программу, а не увеселительный довесок.

Все сайты загружаются на поверхность куба, внутри которого находится пользователь (да, вы именно внутри, а не снаружи). Любую из стенок куба можно свернуть в свой собственный кубик и уже на его стены подгрузить другие сайты. Кубы собираются в цепочки, между ними прокладываются тоннели, по ним можно «перелетать» от одной группы сайтов к другой, а если они расположены далеко друг от друга, то никто не мешает воспользоваться строкой поиска и быстрым переходом.

По ощущениям CubicEye больше всего напоминает работу с несколькими дополнительными мониторами. В центре главная страница, а по бокам второстепенные. Все очень логично и удобно. Но — не прижилось. Разработчики планировали, что под их браузер будут специально создавать трехмерные сайты с объемными элементами, загружаемыми в центр куба, и десятка два таких сайтов действительно сделали, но через пару лет они благополучно загнулись, потому что простому человеку эти красоты не очень-то и нужны. Да и воспринимать информацию сразу с нескольких окон мы чисто физиологически не можем, так что нет никакой разницы — переключиться на новую страничку в обычном браузере или ткнуть в стенку объемного куба. Чтобы хоть немного продлить жизнь проекту, авторы открыли исходники CubicEye, но ничего путного из этого так и не вышло.

Впрочем, пару часиков попутешествовать «по граням куба» будет интересно всем — поначалу это увлекает. Скачать CubicEye можно с сайта ***www.cubiceye.net***.



А вот SpaceTime всем удобен, только с кириллицей не в ладах.

3D на плоскости

Куда более функциональными оказались так называемые псевдотрехмерные разработки. Сайты подгружаются в самое обычное плоское окно, и там уже с ними можно вытворять все что угодно в рамках отведенного для маневра пространства.

Один из самых успешных браузеров такого формата — **SphereXPlorer** (***www.spheresite.com***). Мы, если честно, не очень понимаем, чем так привлекает людей возможность вращать окошки под любым углом, пересекать их, накладывать одно на другое. Все это сильно тормозит даже очень мощные компьютеры, а нормальной системы закладок здесь нет. Но SphereXPlorer продолжают исправно покупать даже за $25. И это при том что с 2006 года разработчики не внесли в него ни одного изменения (форум, правда, живет, и на нем можно даже получить консультацию).

Вполне возможно, что SphereXPlorer покупают те, кому невдомек, что на свете существуют куда более удобные и при этом бесплатные браузеры. Например, **SpaceTime** (***www.spacetime3d.com***). Здесь издеваться над окошками особенно не разрешают — ориентация в пространстве всегда будет одна и та же, зато листать объемные странички очень удобно, а главное — здешнее 3D совершенно не нагружает систему. Если бы SpaceTime дружил с кириллицей, то цены бы ему не было. А так русский иногда отображается нормально, а иногда выводится полная абракадабра. Причем зависит это не от кодировки, а от чего-то еще.

По очень похожему принципу работает и **Browse3D** (***www.browse3d.com***). Ему явно не хватает вебдванольного дизайна SpaceTime, да и перемещать окна мышкой не так удобно. Зато здесь можно группировать окна, масштабировать их. Например, объединить сайты, которые вы собрались посмотреть попозже, в один блок да и задвинуть их куда-нибудь на задний план, а когда будет время — развернуть обратно.

Вот такой абстракционизм можно устроить из сайтов в SphereXPlorer. Выглядит необычно, но ориентироваться во всех этих плоскостях просто невозможно.

■■■

С революцией пока, увы, не получилось. И причина, судя по всему, вовсе не в качестве исполнения существующих программ, а в идее. Третье измерение для интернета — как для собаки пятая нога. Наш мозг устроен так, что ему куда удобней считывать информацию с обычной плоскости: не важно, из окна браузера или с листа бумаги.

Впрочем, создатели операционных систем активно движутся в сторону трехмерных интерфейсов. И не важно, что пока все это 3D липовое, сделанное лишь для антуража. Возможно, когда на свет появится какая-нибудь Windows 3D, а веб-мастера начнут затачивать под нее эргономику сайтов, «объемные» браузеры тоже выберутся из своего вивария... Но пока это лишь забавные игрушки, не более. ■

Андрей Мирошниченко

МИКРОБЛОГИОЛОГИЯ

БЛОГИ СТАНОВЯТСЯ КОРОЧЕ, БЫСТРЕЕ И ПРОЩЕ

Любое эволюционное развитие идет по пути все большей специализации. Это прослеживается во всем. Взять, к примеру, игры. Сначала были просто экшены, потом внутри них наметилось направление стелс-экшенов, онлайновых экшенов, заняли свою экологическую нишу реалистичные шутеры образца **Operation Flashpoint** и **Armed Assault**.

Аналогичная ситуация и с блогами. Сначала были просто онлайновые дневники, но потихонечку внутри блогинга шло почкование. Появились видео- и аудиоблоги (из них, кстати, выделилось самостоятельное направление — подкастинг), а сейчас все большую популярность набирает микроблогинг — блоги с совсем уж короткими постами.

Накатим по маленькой

Twitter.com, один из первых микроблогерских сервисов, появился на свет в начале 2007 года. Как и любой такой сервис, он долго наедал критическую массу — ведь чтобы блог начал жить своей жизнью, нужно не менее 10-20 тыс. пользователей, иначе новичкам просто неинтересно его читать. К началу 2008 года Twitter набрал первый миллион пользователей.

Главное отличие Twitter от обычных онлайновых дневников в том, что максимальный размер поста здесь не может превышать 140 символов. Зато сообщение можно послать не только с компьютера, но и по SMS, и даже по аське. В обычных блогах для этого надо совершить множество лишних телодвижений — настроить клиент, добавить код на свою страничку. А в Twitter все максимально автоматизировано. Аналогичным образом можно настроить и слежение за микроблогами: чтобы прочитать заметки друзей, совсем необязательно открывать френд-ленту, достаточно подписаться на RSS-рассылку, а то и вовсе настроить сервис на перенаправление постов в ICQ или прямо на мобильный телефон.

Казалось бы, что интересного можно уместить в 140 символов? На самом деле — очень много, так что сообщения обычно еще короче (80-90 букв). На фоне больших постов в обычных онлайновых дневниках такие маленькие и, как правило, эмоциональные послания смотрятся очень легко, здесь никому не придет в голову прокомментировать запись монументальным «*Ниасилил!*».

Слово за слово

С подачи Twitter микроблогинг для многих стал чуть ли не стилем жизни. На чтение френд-ленты в каком-нибудь ЖЖ порой уходит час, а то и больше. Здесь же можно посмотреть, чем живут сотни твоих виртуальных друзей, буквально за 2-3 минуты, еще столько же потратить на комментарии и продолжить заниматься более важными делами. Появляется чувство постоянного живого общения, почти как на форуме или в чате, — только более персонализированное, словно ты общаешься с самыми близкими людьми, а не участвуешь в базарной перепалке.

Очень похож на Twitter **Jaiku.com**, только здесь все окончательно и бесповоротно заточено под общение через мобильники и коммуникаторы. Можно, конечно, просматривать сообщения и через браузер, но нас настоятельно подталкивают общаться при помощи телефона. Jaiku.com выполняет и одну очень важную функцию — линк-блога. По RSS он отслеживает всю вашу интернет-активность и благополучно складирует информацию в блог. Допустим, добавили вы новое изображение в фотобанк, сделали закладку на букмарк-сервисе или залили видео на **YouTube** — все ссылочки тут же появятся в дневнике. Вашим друзьям даже не придется регистрироваться на всех этих сайтах, чтобы посмотреть, что интересного вы там сняли, смонтировали или раскопали в недрах Сети.

По очень похожей схеме работают и еще несколько популярных микроблогов. **Mybloglog.com** примечателен в первую

Twitter сразу импонирует своим легким и очень функциональным дизайном.

У Mblogi.ru, отечественного аналога Twitter, с дизайном похуже, но возможностей тоже немало.

Тлогинг

Особняком ото всех онлайновых дневников стоят так называемые тлоги. От обычных блогов они мало чем отличаются, вот только ведут их для себя, а не для того, чтобы их кто-то прочитал. Отсюда и «обратная» система добавления друзей. В обычном блоге любой может увидеть ваши записи, а друзья — прочитать еще и подзамковые посты. В тлоге же изначально ваши заметки обычно никому не доступны и открываются только тем, кого вы добавили в свой контакт-лист.

Помимо этого тлог можно использовать как записную книжку, как органайзер, ну или просто постить сюда понравившиеся фотографии или цитаты.

Из зарубежных тлогов один из самых популярных — **Tumblr.com** (его, кстати, многие используют в качестве линк-блога), в рунете же стоит обратить внимание на популярный **Mmm-tasty.ru**.

Снять за 15 секунд

Идею микроблогинга потихоньку начинают перенимать и создатели видеопорталов. Самый яркий пример — сайт **15s.viddler.com**. К любому сообщению (разрешено транслировать ленту из Twitter) здесь необходимо прикрепить небольшое 15-секундное видео. Но это все мелочи, интересное начинается, когда кто-то захочет прокомментировать ваш ролик. Можно написать простой пост, он будет отображаться в небольшом окошке прямо на проигрывателе, а можно... добавить видеокомментарий, он на лету подгрузится в окно. Смотрите вы, допустим, ролик про какого-нибудь кота — и тут открывается еще одно небольшое окошко, в котором другие пользователи демонстрируют своих домашних питомцев.

очередь тем, что позволяет постить практически любую информацию: он отображает видео, ссылки, изображения (поддерживается несколько десятков форматов), презентации и даже музыку (если общаетесь с телефона, то ее можно тут же использовать в качестве рингтона). На **Friendfeed.com** же есть еще и функция голосования — самые лучшие микропосты выносятся на главную страницу и собирают максимальное число комментариев (то есть система та же, что и на новостном социальном сервисе **Digg.com**). Аналогичная схема используется и на **Dwigger.com**, только здесь можно еще и посты прямо с Twitter подгружать и добавлять в рейтинг.

Систему микроблогов взяли на вооружение социальные сети — см. систему событий на **Liveinternet.ru**, «Мой форум» на «**Одноклассниках**». Совсем уж крепкий сплав получился у разработчиков **Socialthing.com** (пока сервис проходит бета-тестирование) — тут все общение построено на мини-заметках, но поиск друзей такой же, как и в социалках.

Довольно необычно на фоне прочих микроблогов смотрится **Pownce.com**. Заметки здесь очень маленькие, зато к каждой разрешают прикрепить файл размером до 150 Мб. Плюс журнал можно подключить к сервису **Yahoo! Fire Eagle** (***http://fireeagle.yahoo.net***), и тогда к каждому посту будет добавляться информация о вашем местонахождении.

Микро по-русски

Рунет еще только начинает освоение микроблогинга, удобных сервисов пока очень мало. Есть **Mblogi.ru**, аналог Twitter. Хотя функций там не так много, да и дизайн куда менее запоминающийся, чем «твиттерные» природно-фольклорные мотивы. Есть вяло развивающийся **Delayu.ru**, которому отчаянно не хватает народу, зато с него очень удобно транслировать маленькие посты в ЖЖ.

А вот гротескный **Oneword.ru** чувствует себя очень даже неплохо. Всерьез его, правда, мало кто воспринимает, но вот позабавиться заходят многие — здесь длина поста ограничена всего одним словом. Но даже в него люди умудряются вложить всю гамму своих эмоций. Но живее всех живых, конечно, ***wow.ya.ru***. Просто потому, что это «**Яндекс**» с его многомиллионной аудиторией. Несмотря на то, что это полноценная социальная сеть, здесь есть система статусов, которая по своей сути представляет самый настоящий микроблог — поскольку сделано все очень удобно, заметочки оставляет огромное количество людей. ■

Vibbler — комментировать видео при помощи видео — это как минимум оригинально.

Апофеоз микроблогинга — сайт Oneword.ru. Один пост — одно слово.

Алексей Макаренков

ИНТЕРЕСНОЕ В СЕТИ

Каждый номер мы отбираем для вас самые интересные, необычные, выдающиеся, увлекательные сайты и кратко рассказываем о них. В «Интересном в Сети» вы можете найти ссылки как на небольшие домашние странички и блоги, которые чем-то выделяются из множества других веб-ресурсов, так и на огромные информационные порталы, путешествовать по которым можно часами.

Социалка нового поколения

www.eu.zkout.com

Социальные сети закладывают новый крутой вираж. В **Zkout.com** можно не только общаться и подыскивать себе друзей по интересам, но еще и наблюдать, чем занимаются и где в данный момент находятся другие участники действа. Через компьютер или телефон вы посылаете простенькую форму (свои координаты, в каком вы настроении, что в данный момент делаете), и ваша аватарка с соответствующими данными тут же появляется на карте. Некоторые обновляют информацию так часто, что можно проследить их перемещение с точностью до ста метров.

Сквозь время

http://yearbookyourself.com

Сайт **Yearbook Yourself** позволяет заглянуть в прошлое. Только не в обычное, а в вымышленное. Как бы вы выглядели, если бы жили в 50-е или 60-е? Загружаете свой портрет в формате JPG и любуетесь результатом. Оформлено все это в виде фотоальбома: листаете странички — перемещаетесь между годами; на фоне играет музыка текущей эпохи. Получившиеся изображения в любой момент можно послать друзьям по почте, собственно, в основном народ на сайте именно так и развлекается: загрузят фотографию приятеля, выберут ему шевелюру попышнее и костюмчик побезумней и приглашают ничего не подозревающую жертву полюбоваться на себя.

...а также их родители

www.whattheyplay.com

Подавляющее большинство игровых сайтов ориентировано на хардкорных игроков. **What They Play** же нацелен в первую очередь на их родителей. Здесь в любой момент можно узнать, во что играет ваше чадо и не пора ли пресечь его излишнюю виртуальную активность, чем плох **World of Warcraft**, почему у ребенка слезятся глаза, если он сидит за монитором более трех часов, и так далее. Тут же можно посмотреть, какой рейтинг выставляют мамы и папы различным играм, — зачастую он не совпадает с мнением ESRB или PEGI. Только не подумайте, будто сайт интересен только трясущимся за своих отпрысков родителям. Многие статьи написаны с юмором, но при этом каждая игра очень четко раскладывается буквально по полочкам.

HTML-кодавр

http://codavr.ru

Если вы хоть немного увлекаетесь веб-программированием или созданием сайтов, то наверняка знаете, как порой трудно найти нужную информацию по HTML-коду или SEO-раскрутке через обычные поисковики. На простейший запрос вываливается столько всякой рекламы и ссылок на сайты с редиректами, что проще пойти в магазин и купить нужную книгу. Поисковик **Codavr.ru** ищет только по сайтам, форумам и блогам (можно вести раздельный поиск), так или иначе связанным с веб-программированием. Так что выборка получается самая что ни на есть точная, по крайней мере, на пятьдесят с лишним наших запросов система выдала исключительно релевантные ссылки.

Игровой веб 2.0

www.kongregate.com

Kongregate — попытка направить энергию обычных игроков в конструктивное русло при помощи вебдваноль-технологий. Сервис представляет собой простейшую социальную сеть, в которой обычные игроки кучкуются вокруг разработчиков флэш-игр и их новых проектов. Любой девелопер может загрузить на сайт свой проект (на любой мало-мальски играбельной стадии разработки), тут же набегает народ, и начинается бета-тест «всем миром». Недостатки обсуждаются в чате, кто-то оставляет посты в микроблоге, коллеги-девелоперы брызжут слюной, а «добрый дядя», воодушевившись, переводит на счет разработчиков небольшую сумму денег... Все это очень весело, а главное, каждый ощущает себя причастным к разработке — в отличие от разработчиков больших игр, здесь прислушиваются к мнению сообщества, да и изменения вносятся очень быстро — результат можно увидеть буквально через несколько дней.

Флэш-креатив

www.pictogame.com

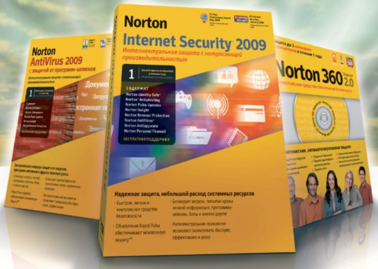
От многочисленных флэш-порталов **Pictogame** отличается в первую очередь тем, что здесь можно создать свою собственную игру. Полет фантазии, правда, сильно ограничен — по сути, вам просто предлагают на выбор тридцать заготовок и разрешают подгрузить какую-нибудь фотографию (друга, родственника, актера — да кого угодно). Изображение будет помещено прямо на физиономию одного из героев игры.

Загружаете, допустим, фото друга Васи во флэш-тир и разряжаете в него всю обойму или сажаете любимого попугая за руль гоночного автомобиля и отправляете в свободный полет с трамплина.

Постоянных посетителей у Pictogame очень много: забавно наблюдать, как общественность реагирует на самые разные события в мире. Во время олимпиады каждый день здесь появлялись флэшки с участием самых удачливых спортсменов (в основном, конечно, китайцев). Не успел закончиться грузино-югоосетинский конфликт, как интернетчики со всего мира начали лепить игры с участием Саакашвили и Путина (вот лишь самый безобидный пример, игра **Terrorist Putin** — ***www.pictogame.com/play/game/6HkFIllgSfFr_terrorist-putin***).

1С интерес   Покупайте в магазинах “1С Интерес”   www.1c-interes.ru

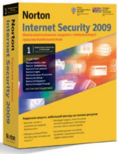
ФАКТ:
БУДУЩЕЕ УЖЕ НАСТУПИЛО.



Новые продукты Norton защищают надежнее и быстрее, чем когда-либо.
Мы предлагаем клиентам всестороннюю защиту при работе в Интернет – с исключительно низким влиянием на производительность системы.

Реклама

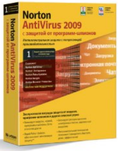
Наши новые лучшие продукты. Еще лучшая защита — впечатляюще быстрая!



Norton™ Internet Security 2009

Превосходная защита — впечатляющая быстротой!

Продукт Norton™ Internet Security 2009 обеспечивает быструю, всестороннюю и эффективную защиту от интернет-угроз. Он обеспечивает оптимальную защиту компьютера, личных данных и домашней сети с исключительно низким влиянием на производительность системы.



Norton™ AntiVirus 2009

с защитой от программ-шпионов

Превосходная защита — впечатляющая быстротой!

Продукт Norton™ AntiVirus 2009 обеспечивает быструю и эффективную защиту от вирусов, программ-шпионов, червей, ботов и других угроз. Он защищает компьютер, оказывая исключительно низкое влияние на производительность системы.

5 веских причин выбрать продукты Norton™:

- ✔ **НОВИНКА! Norton™ Insight — интеллектуальная технология позволяет сканировать быстрее, реже и эффективнее.**
- ✔ **НОВИНКА! Norton™ Pulse Updates — оперативное обновление средств защиты выполняется за считанные секунды.**
- ✔ **Norton™ Identity Safe — надежная защита идентификационных данных, паролей и номеров кредитных карточек от кражи в Интернете.**
- ✔ **Norton™ выявляет и блокирует вирусы, червей, программы-шпионы, троянские компоненты, а также защищает компьютер от новых угроз — ботов и бот сетей.**
- ✔ **Продукты Norton™ уже получили множество наград и одобрений. Они защищают свыше 370 млн.компьютеров или учетных записей e-mail во всем мире.**

Мы защищаем больше людей от большего числа онлайновых угроз, чем кто бы то ни было во всем мире

Norton from symantec

ФЛЭШ ИГРЫ

Степан Селищев

На большинстве игровых сайтов интересных игр две-три, ну максимум четыре. Поэтому мы сразу даем ссылки (и описания к ним) на самые интересные игры, а не на целые порталы.

Вовсю работает почтовый ящик URLs@igromania.ru. Присылайте нам самые интересные и актуальные ссылки. Лучшие будут опубликованы в разделе «Интересное в Сети». В письме необходимо дать прямую ссылку на сайт и привести краткое его описание (например, «отличный флэш-квест» или «сайт о том, как метко стрелять в UT2004, есть скрины и схемы движения»).

Обратите внимание, мы не публикуем ссылки на огромные порталы с играми (найти там достойную игру часто бывает непросто), а также на страницы, скажем так, спорного содержания. Никаких XXX, расчлененок и прочего непотребства!

Сумасшедшее колесо

www.games.seantcooper.com/wOne2.aspx

Удивительно, насколько может поменяться концепция обыкновенного платформера, если вместо главного героя выступает не обычный человечек, а... мотоциклетное колесо. В **Wone** и **Wone 2**, чтобы забраться на платформу, надо сначала разогнать колесо по наклонной поверхности, придать ему правильное направление вращения, а потом в нужный момент притормозить курсорными клавишами. Единственный противник, который может помешать добраться до выхода, — это ваш глазомер.

К сожалению, обе игры короткие (первая часть проходится минут за тридцать, вторая — за час-полтора), зато к ним прилагается редактор **Wone Designer** (***www.games.seantcooper.com/wOne_Designer.aspx***), в котором можно создавать собственные уровни.

Виртуальный дельфинарий

www.rawkins.com/games/do2

Афалина, несомненно, самый умный изо всех дельфинов. Да и акробатическими способностями это удивительное морское млекопитающее бог не обидел. То, что этот дельфин вытворяет в воздухе (как следует разогнавшись и вылетев из толщи воды на скорости около 60 км/ч), уму непостижимо. В игре **Dolphin Olympics 2**, правда, возможности дельфинов сильно преувеличены. Тут вам придется совершать сальто по 10, а то и 15 оборотов, разгоняться до скорости голубого марлина (а это, между прочим, 130 км/ч) и глиссировать по поверхности. Единственное, чего игре не хватает, так это вменяемых заданий в духе **Ecco the Dolphin**, зато физика на порядок лучше, да и сам процесс «пилотирования» дельфина интереснее.

Всяк бычок знай свой крючок

www.xgenstudios.com/play/fishy

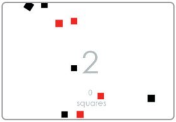
Это только на первый взгляд жизнь в аквариуме тиха и беззаботна. А на самом деле здесь идет жесточайшая борьба за существование. Каждый так и норовит сожрать собрата и прилагает все усилия, чтобы самому не попасть на обед к более крупным рыбам. Но самое сложное — вовремя сообразить, кто мельче тебя (а значит, вполне годится в пищу), а кто хотя бы чуть-чуть, но больше (такие сами схавают и глазом не моргнут).

Охотничий азарт

www.gamesnarcade.com/games/Insurance_Hunter.html

Insurance Hunter — наверное, самая безумная автомобильная флэш-аркада на свете. Просто нестись со страшной скоростью по трассе и отстреливать оппонентов здесь недостаточно. На каждом уровне необходимо уничтожить определенного противника (почти всегда это животное) вполне конкретным способом. Слона — запугать до смерти мышью, черную кошку — расстрелять подковами, рой пчел — обработать дихлофосом. Несмотря на то что каждый раз приходится проделывать, в общем-то, одну и ту же операцию (догнать и жестоко покарать), игра не надоедает до самой последней миссии: постоянно хочется посмотреть, кого и чем придется убивать в следующий раз.

Квадрат в квадрате



www.albinoblacksheep.com/flash/squares2

Гениальный флэшист **Гейвин Шапиро**, разработавший в свое время **Squares** (флэшевую игру-убийцу офисного времени номер два — сразу после **Yeti Sports**), выпустил вторую часть игры. В **Squares 2** нужно не просто уворачиваться квадратом от других квадратов, но еще и следить за их цветом — черные можно собирать (за них дают ся очки), а от красных — увиливать всеми возможными способами. Помимо того, в игру были добавлены бонусы — замедлители времени, уничтожители лишних фигур на экране и так далее. Жаль, что из-за всех этих наворотов немного пострадала динамика.

Скоростной интеллект

www.funnyjunk.com/games/11/Four+Second+Fury

Four Second Fury — это игра и импровизированный IQ-тест одновременно. На экране последовательно появляются миниголоволомки, каждую из которых нужно решить всего за... четыре секунды. Только учтите, засчитывается только результат первого прохождения: ведь второй раз вы уже будете знать, что от вас требуется.

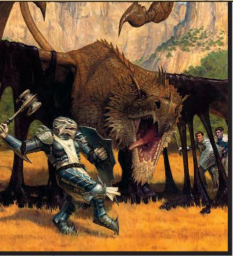
СПЕЦНАЗ 2
Охота на олигарха
реклама
Русс Бит-М
WWW.RUSSOBIT-M.RU
© 2008 «Плэй Тэн Интерэктив». Все права защищены. www.playten.com, 115419 Москва, 2-й Рощинский проезд, д. 8, e-mail: info@playten.com.
© 2008 «Бествей». Все права защищены. www.russobit-m.ru. Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (495) 611-10-11, 967-15-81.
PLAY TEN
INTERACTIVE

Николай Пегасов, Антон Курин

ВНЕ КОМПЬЮТЕРА

ЗА ИСТЕКШИЙ МЕСЯЦ

НОВОСТИ ВНЕКОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР



Dungeons & Dragons

Октябрь стал для D&D четвертой редакции месяцем поисков новой аудитории. А чем еще можно объяснить появление продуктов, нацеленных как на хардкорных игроков, так и на зеленых новичков?

Если вы всю жизнь мечтали научиться играть в настольные ролевые игры, то **Dungeons & Dragons Roleplaying Game Starter Set** мог бы стать для вас путеводной нитью в живые RPG. Это 80-страничная книжка-обучалка, по полочкам раскладывающая все основные правила ролевой системы. Впрочем, гораздо быстрее и проще вникнуть в игру можно в компании тех, кто уже давно играет. Значит, такой «стартовый набор» понадобится лишь тем, кто не может найти единомышленников и кому приходится стартовать с нуля в настольных RPG. Книжка продается за $17 и смотрится в линейке D&D скорее как маркетинговая уловка, чем необходимость.

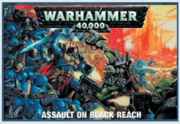
Другая серия новинок адресована хардкорщикам, точнее, коллекционерам ролевой макула... простите, литературы. Это три базовые книги правил (Player's Handbook, Dungeon Master's Guide и Monster Manual) в специальном коллекционном издании с приставкой «Deluxe». Делюксовая версия отличается от обычных рулбуков только техническим исполнением: твердые обложки украшены фольгированным тиснением, внутри другая, более стойкая к постоянному листанию бумага. Цена в $75 за книгу не испугает только отчаянных фанатов игры. К сожалению, и эти три тома — лишь маркетинговый ход, а не развитие D&D.

Обновилась линейка приключений для четвертой редакции: запущен новый сериал под индексом «P». Первый модуль **P1 King of the Trollhaunt Warrens** посвящен путешествиям по тролльим подземельям и нацелен на приключенцев 11-го уровня. Собственно, весь P-сериал как раз и рассчитан на то, чтобы поднять героев с 11-го до 20-го уровня. 96 страниц и цена $25 — ничего необычного.

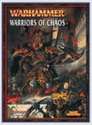
Warhammer и Warhammer 40 000

Отличная новость для российских поклонников «Сорокатысячника»: в продажу поступила русская версия правил пятой редакции **Warhammer 40 000**. Распространением, как и раньше, занимается московская компания «**Алегрис**», официальный представитель **Games Workshop**. В новой версии правил увеличен раздел о фантастической вселенной, поэтому книга может быть интересна не только заядлым игрокам, но и всем, кому по душе готический антураж «Вархаммера». Русское издание стоит около 1500 руб.

Вместе с правилами в продаже появился и новый базовый игровой набор — «**Битва за Черный предел**». Помимо карманного рулбука, в него входят 46 миниатюр (орки против космодесантников), буклет с базовыми правилами, игровые кости, шаблоны и линейки. Всего этого достаточно, чтобы разыграть вместе с товарищем свое первое сражение в мире Warhammer 40 000. Русская версия коробочного набора обойдется примерно в 2000 руб.



В фэнтезийной вселенной «Молота войны» обновления коснулись армии Хаоса. **Games Workshop** выпустила полностью новый базовый набор воинов Хаоса, в который входит более 30 миниатюр и свежая книга правил.



Magic: The Gathering

В начале осени магическая жизнь традиционно идет на спад. Всего один Гран-при прошел за эти 30 дней, и тот в формате *Lorwyn/Shadowmoor Block Constructed*. Турнир состоялся в Римини (Италия) и собрал 700 участников. Первое место занял молодой итальянец Эмануэле Джусти и его *Кискины*. В финале ему противостоял сам Шуухей Накамура и его суровая пятицветная колода. От нашей страны на турнире выступил Михаил Строев, но он, к сожалению, не смог пробиться во второй день соревнований.

Из национальных турниров завершились чемпионаты России, Украины и Белоруссии, о чем мы расскажем отдельно. А в дальнем зарубежье Национальный чемпионат успели отыграть только японцы. Победителем стал ветеран «Магии» Масаси Оисо, управлявший бело-синим «*Ревеларком*». В финале с ним сразился Такакува Акихиро со своим облегченным «*Штормом*».

Главным событием для всех прочих магов стал выход 27-28 сентября нового сета — «**Осколки Алары**». В сете 249 карт, из которых 20 *базовых земель*, 101 *обычная карта*, 60 *необычных*, 53 *редких* и... 15 *мифических*! Да-да, вам не показалось, теперь у карт в «Магии» четыре типа редкости, а не три, как раньше. В новом блоке в этот раз будет три сета, и любители игры сейчас знакомятся с первым из них. А следующим летом нас ждет выход 11-й базовой редакции!

Онлайновая «магия» радует нас выходом «**Сумерек**» и **Master II**. В конце октября мы получим новейшие «**Осколки Алары**», а где-то в районе ноября в виртуальной «магии» впервые появится старый-престарый **Tempest**! И это помимо растущей функциональности и разнообразных внутренних нововведений. Будем считать, что **Magic Online 3** теперь оправдывает свое существование.

В ПРОДАЖЕ КАЖДЫЙ МЕСЯЦ
mobi
www.mobi.ru
ЭКСПЕРТНЫЙ ЖУРНАЛ О ЦИФРОВОЙ ТЕХНИКЕ
100 : 1
УСТРОЙСТВ
В НОМЕРЕ

Национальные чемпионаты Magic: The Gathering

В сентябре нынешнего года прошли долгожданные **национальные чемпионаты** России, Украины и Белоруссии по самой популярной в мире коллекционной карточной игре **Magic: The Gathering**. Регламент российского и украинского турниров был одинаковым: два дня соревнований по шесть туров в формате *Standard Constructed* и *Booster Draft* (на блоках *Lorwyn* и *Shadowmoor*). Игроки, вышедшие в топ-4, получают приглашения на **чемпионат мира 2008 года**, который состоится в декабре в Мемфисе (США). Белорусский национальный чемпионат проходил в один день и был открытым для всех желающих, но и приглашение получал только победитель.

Десятый российский чемпионат по MTG состоялся в ДК Горбунова 6-7 сентября. Он собрал 148 участников, прошедших квалификацию, что почти в полтора раза больше, чем было в прошлом году. После двух дней упорной борьбы в финале случилось традиционное противостояние Москвы и Санкт-Петербурга. Чемпионом стал молодой, но уже зарекомендовавший себя московский маг Александр Привалов. Колодой выбора для чемпиона стал «*Рэк*». Вторым финалистом оказался Евгений Розанов и его «*Ревеларк*». Третье место занял бывший DCI-координатор страны Василий Сасоров, доказав, что способен не только к судейству и канцелярской работе. Василий играл «*Эльфами*». Четвертый участник топа и запасной игрок национальной команды Илья Федоров из Нижнего Новгорода продолжил традицию последних четырех лет: ни один топ не обходится без нижегородцев. Он играл «*Феями*».

Одним из лучших на турнире был Николай Потовин, но он пал в четвертьфинале в борьбе с Василием Сасоровым. К счастью, Николаю хватает *про-тур-очков* для квалификации на чемпионат мира, и уж там мы его снова увидим!

Путь Александра Привалова к всероссийскому титулу был не так прост, как многие могли бы подумать. Будущий чемпион уже в первый день турнира привлек к себе внимание, явившись в гриме Джокера из «Темного рыцаря». К счастью, никто, кроме его оппонентов, к концу дня не пострадал. Во второй день Александр пришел в приличном костюме и галстуке, чем еще больше смутил своих противников, не готовых к столь стремительным переменам. Однако отсутствие грима никак не сказалось на его игре, и до выхода в топ-8 будущий чемпион потерпел всего одно поражение.

За Россией последовала и Украина, где чемпионат страны прошел 13-14 сентября. Турнир собрал 78 участников. По итогам двух дней определились лучшие из лучших. Победа и звание чемпиона достались Юрию Бабичу, использовавшему красную колоду. В финале Юрия не смог остановить Игорь Гуров со своим «*Ревеларком*». Третье и четвертое место заняли Дмитрий Холявко и Ростислав Савчук, с «*Феями*» и «*Мерфолками*» соответственно. Надо отметить, что в этом году, несмотря на отсутствие некоторых именитых игроков, в топе не было места для новичков. Майк Красницкий, Ник Самосватов, Константин Синах и Сергей Солдатов играют уже далеко не первый год, и опыта им не занимать.

В те же выходные в Минске прошел Открытый чемпионат Белоруссии, не требовавший прохождения предварительной квалификации. Чемпионом стал Дмитрий Липай, умело управлявший «*Ревеларком*» с красным цветом. Дмитрий, пожалуй, самый опытный и заслуженный из ныне действующих белорусских магов. На его счету уже есть квалификация на Про-тур, но пока нет успехов на международной арене. Надеюсь, что будущий чемпионат мира изменит положение. В финале Дмитрию противостоял Александр Волков, уже не в первый раз занимающий второе место на чемпионате страны.

Колоды и турнирные отчеты от некоторых игроков ждут вас на диске журнала.

На диске в разделе «Вне компьютера»

1. World of Warcraft: Adventure Game. Подборка по настольной игре в жанре квеста, в основе которой — популярнейшая MMORPG.

2. Dungeons & Dragons 3.5. Два официальных приключенческих модуля.

3. Tomb. Новая настольная фэнтезийная игра.

4. Warhammer RPG. Свежие материалы по популярной RPG, недавно сменившей владельца.

5. Mutant Chronicles. Новая военно-тактическая игра с коллекционными миниатюрами.

6. Magic: The Gathering. База карт Oracle, турнирные правила DCI, разъяснения и комментарии от Стивена Д'Анджело, лучшие колоды мира, полные официальные правила.

Будущий чемпион России Александр Привалов в игровом процессе.

Чемпион без грима.

Украинский четвертьфинал игрался в спокойной и дружественной обстановке. Подготовка к турниру ведется постоянно: и на кухне, и на встрече с друзьями, а иногда и на работе.

Национальная команда России: Илья Федоров (4-е место), Александр Привалов (чемпион), Евгений Розанов (2-е место), Василий Сасоров (3-е место).

Судьбоносный матч: Потовин против Сасорова.

Призы для победителей.

Попробуй не испугайся такого!

Николай Потовин.

Национальная команда Украины: Дмитрий Холявко, Ростислав Савчук, Юрий Бабич, Игорь Гуров.

МИР ФАНТАСТИКИ

ЧИТАЙТЕ В ЖУРНАЛЕ В НОЯБРЕ

В ПРОДАЖЕ С 21 ОКТЯБРЯ

КНИЖНЫЙ РЯД

РЕПОРТАЖИ С ГЛАВНЫХ ЕВРОПЕЙСКИХ КОНВЕНТОВ И ВЫСТАВОК

PARCON (ЧЕХИЯ)
POLCON (ПОЛЬША)
«ЗВЕЗДНЫЙ МОСТ» (УКРАИНА)
МОСКОВСКАЯ МЕЖДУНАРОДНАЯ КНИЖНАЯ ВЫСТАВКА-ЯРМАРКА

БЕСТИАРИЙ

КОЛЛЕКТИВНЫЙ РАЗУМ

ЗАДАВИМ ЧИСЛОМ!

ЕСЛИ БЫ

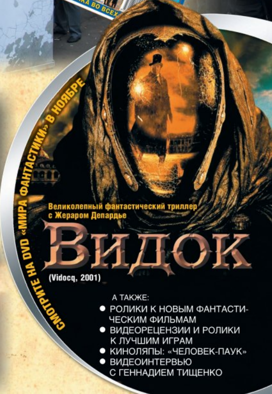
ПОГОДНЫЕ ФЕНОМЕНЫ

ПОЛГОДА
ПЛОХАЯ ПОГОДА

ХУДОЖНИКИ

МАЙКЛ БОХБОТ

ВЫ ИГРАЕТЕ В ТО, ЧТО ОН РИСУЕТ



СМОТРИТЕ НА DVD «МИРА ФАНТАСТИКИ» В НОЯБРЕ

Великолепный фантастический триллер с Жераром Депардье

ВИДОК

(Vidocq, 2001)

А ТАКЖЕ:
- РОЛИКИ К НОВЫМ ФАНТАСТИЧЕСКИМ ФИЛЬМАМ
- ВИДЕОРЕЦЕНЗИИ И РОЛИКИ К ЛУЧШИМ ИГРАМ
- КИНОЛЯПЫ: «ЧЕЛОВЕК-ПАУК»
- ВИДЕОИНТЕРВЬЮ С ГЕННАДИЕМ ТИЩЕНКО

А ТАКЖЕ:
- «ЭВОЛЮЦИЯ»: ОЧКИ
- «ФУТУРОЛОГИЯ»: ПРОМЫШЛЕННОЕ ИСПОЛЬЗОВАНИЕ МЕТЕОРИТОВ
- «ВРАТА МИРОВ»: НОВАЯ ТЕТРАЛОГИЯ «ДЮНА»
- «АРСЕНАЛ»: ТАКТИКА МОНСТРОВ
- БОЛЕЕ 100 КНИЖНЫХ, ИГРОВЫХ И КИНОРЕЦЕНЗИЙ

И МНОЖЕСТВО ДРУГИХ МАТЕРИАЛОВ

Редакция может перенести анонсированные материалы в один из последующих номеров журнала.

СТАРПОМ МАКАРЕНКOFF

В самый разгар работы над текущим выпуском «Почты» в аську Светланы постучался неизвестный и, позабыв выключить капс, замогильным таймзньюроманом проскрежетал: *«Вы и есть та самая Светлана из «Игромании»? Рад за вас. Тогда ответьте на главный вопрос моей жизни: почему, даже если ты сделал какую-то вещь первым, это не приносит тебе известности? Потом приходит кто-то еще, делает то же самое и пожинает все лавры?»* После чего громогласный оратор скоропостижно отключился.

Вопрос этот так и повис в воздухе, и, пока мы писали рубрику, несколько раз возвращались к нему. Скрытым лейтмотивом он прошел почти через все ответы. Истинная правда, гениальная идея и даже ее реализация сами по себе ничто. Америку открыли задолго до Колумба, **Google** был далеко не первым поисковиком, **Dune 2** — не первой RTS, даже **Wolfenstein 3D** далеко не первый шутер, но помнят-то именно их.

Быть первым еще ничего не значит. Куда важнее внимание к деталям и грамотная реклама. Если о твоем изобретении никто ничего не знает, то каким бы гениальным оно ни было, так и канет в Лету. Какие бы замечательные идеи ни были в новой игре, если у нее нет нормального интерфейса и адекватного геймплея, то о ней узнает лишь жалкая горстка людей, да и то не факт.

Самое же забавное, что то же самое происходит с вашими письмами. Один и тот же вопрос можно задать так, что он отправится прямиком в мусорную корзину, а можно так, что Света будет полчаса прыгать от восторга.

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

Привет-привет, дорогие читатели. Пока Старпом рассуждает о тщетных попытках первооткрывателей, у меня для вас радостная новость. Прямо с этого номера мы начинаем премировать читателей, присылающих нам самые интересные письма. Каждый, чей вопрос стал «Письмом номера», будет получать от нас коробочку с игрой. В этот раз в качестве приза у нас шутер «**S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо**» от **GSC World Publishing**.

ПИСЬМО НОМЕРА

ВСЕГО ОДНА ЖИЗНЬ

Горячий привет вам в эту прохладную осень. В обычной жизни мы постоянно боимся, уж простите за тавтологию, за свою жизнь. Рухнуть в пропасть, попасть под машину, получить в темной подворотне нож меж ребер. А в играх... где этот страх? Ведь стоит вашему протеже погибнуть... и вот чудо — сохранение. Побежали дальше.

Почему разработчики так мало делают для того, чтобы сделать страх смерти — это естественное чувство, свойственное всем живым существам, — максимально приближенным к реальности? Ведь можно было бы, скажем, сделать систему, ограничивающую число воскрешений, или еще что-то придумать.

Александр Кушнарев

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА (ТРЯСЛАСЬ ЗА ГЕРОЕВ)

Разработчики регулярно выпускают игры, в которых нельзя нормально сохраняться, но почти всегда такое решение воспринимается в штыки. Особенно, если чекпойнты далеко друг от друга. Вместо напряженности и хоть небольшого, но страха смерти, мы получаем только раздражение и необходимость многократно проходить сложный участок. Так что этот метод работает плохо, если вообще работает.

Я, если честно, вижу только один способ решения данной проблемы. Заметьте, что чем детальнее проработан персонаж, чем он человечнее, тем сильнее мы переживаем его гибель. Работают простейшие ассоциативные связи. Если мы ассоциируем себя с героем игры, то его смерть переживаем куда болезненнее, даже несмотря на то, что персонаж тут же воскресает.

Вот именно этим и надо пользоваться. Создавать более живых, более правдоподобных героев. Тогда и бояться мы будем за них как за себя.

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ (ЧУВСТВОВАЛ ЛОКОТЬ ТОВАРИЩА)

Почему же? Есть еще как минимум одно чувство, которое заставляет переживать за героя, требует максимально бережного отношения. Речь о соревновательном духе. Чем меньше ты умираешь, тем выше твой класс. Если есть сторонний наблюдатель, то всегда стараешься умирать поменьше. Взять, к примеру, **Team Fortress 2** или любые другие командные шутеры. Там в первую очередь смотрят не на набранные тобой фраги, а на соотношение убийств к числу смертей.

Даже если ты за раунд убил тысячу противников, но при этом сам умер три тысячи раз, путь в хороший клан заказан. Да даже если и не в клан... все равно сам все время стараешься играть, не погибая. И создателям офлайновых игр давно пора взять подобный метод на заметку. В конце уровня наглядно показывать игроку, сколько раз он погиб, давать за это меньше опыта, а еще логичнее давать в нагрузку напарника, управляемого AI, — и вперед, соревнуйся с ним. Это же целый дополнительный пласт геймплея. Нам же обычно если и дают напарника, то все взаимоотношения с ним сводятся к банальному обмену фразами. Я бы с удовольствием поиграл в игру, в которой бы компаньон подмечал, когда я слишком часто мажу или неудачно использую укрытия, и незамедлительно комментировал бы это.

ПИСЬМО №1

БОРЩИТЬ НЕ ПЕРЕБОРЩИТЬ

Перейду сразу к делу. Какой по продолжительности должна быть игра, чтобы не успела наскучить, но и не проходилась за жалкие четыре часа? Ведь известно, что в кинематографе такая планка давно определена. 90% всех фильмов длятся около двух часов. Отсюда назревает второй вопрос: что если игры тоже станут подчиняться стандартам продолжительности?

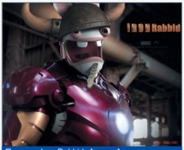
Вадим Потегов aka Crater

СТАРПОМ: Есть два приблизительно одинаково распространенных мнения. Согласно первому игра должна быть достаточно короткой, чтобы игрок не насытился и захотел еще. Тогда ему можно резко продать сиквел, а потом еще один, и еще, и еще... Второе гласит, что игра просто обязана быть достаточно продолжительной, чтобы люди успели проникнуться атмосферой, что называется, распробовать, а дальше их можно спокойно потчевать все новыми и новыми дозами.

Что удивительно, оба подхода прекрасно сосуществуют. Есть отличные игры, которые пролетаются за час, а есть и такие, в которые можно играть годами.

СВЕТЛАНА: Ну все-таки, Старпом, такие игры четко различаются по концепции. Если игра короткая, то она обязана быть максимально насыщена действием. В единицу времени нужно ужать столько событий, чтобы даже после часа-двух игры человек чувствовал, что за этот короткий промежуток времени прожил маленькую жизнь в виртуальном мире. Чтобы запомнил это надолго.

Собственно, тут прямая аналогия с реальностью. В памяти откладываются самые яркие, насыщенные впечатления. Десять минут за рулем скоростного багги или минута затяжного падения с парашютом останутся в памяти, а десятки часов, проведенные на диване, уже через неделю забываются.



Полотно Iron Rabbid. Артем Андреев.

А в затяжных играх эксплуатируется другая сторона нашей натуры — привычки. Если какое-то дело доставляет нам удовольствие, то через некоторое время его хочется повторять снова и снова. Получается эдакая жвачка для мозга. Вроде бы и понимаешь, что ничего принципиально нового не будет, а продолжаешь делать, и делать, и делать.

СТАРПОМ: Да нет, Свет, во втором случае у тебя какая-то фальшивая аналогия. «Секс, наркотики и рок-н-ролл» приятны потому, что доставляют удовольствие на физиологическом уровне. А какая-нибудь зацикленная на прокачивании персонажа MMORPG ничего такого сделать не может. Поэтому в играх-жвачках всегда должна быть четко продуманная мотивация. Все рутинные действия подчиняются некой сверхидее: получить новое оружие или броню, завалить главного босса (и неважно, что потом появится еще более главный), узнать дальнейшее развитие сюжета.

СВЕТЛАНА: Это все замечательно, меня другое удивляет. Ведь есть некое время, в течение которого среднестатистический человек может просидеть за монитором, не вставая. Те самые полтора-два часа. И почему-то крайне редко разработчики используют это знание. А ведь можно было бы даже довольно скучные игры делать более интересными. Достаточно расставить самые яркие сюжетные моменты приблизительно в тех местах, где человек начнет уставать от геймплея, и у него появится отличный стимул вернуться в игру. Понимаю, что скорость прохождения у всех разная, что кто-то может просидеть за игрой дольше, кто-то меньше, но хотя бы приблизительно подгадывать можно.

Я же постоянно наблюдаю обратную ситуацию. Как раз через те самые два часа многие игры превращаются в такую тягомотину, что возвращаться совершенно не хочется.

ПИСЬМО №2

ИЗ ИГРЫ НА УЛИЦУ

Добрый день/вечер/утро (в зависимости от того, когда вы это письмо прочитаете), дорогие Старпом и Светлана. Как я заметил, люди становятся богаче и богаче... могут себе позволить купить хороший компьютер или приставку. У всех уже есть интернет. Везде призывают играть/сидеть в аське/форуме/социальной сети, чего еще только нет в зазеркалье монитора. Люди стали совсем уж сильно зависеть от интернета. Конечно, это очень удобно, но многим это начинает заменять настоящую жизнь. Мы же так себя совсем «убьем». Только монитор и будет нашим спутником жизни. Нынешнее поколение и детей-то, наверное, иметь не захочет, а если и захочет, то усыновит какого-нибудь персонажа из WoW и будет его прокачивать.

Пора задуматься и начать выводить людей на улицу, на природу. Это ведь можно и в играх пропагандировать.

Надеюсь, ваш спам-бот не убил мое письмо, Sine.

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ
(ГНАЛ ВСЕХ ПАЛКОЙ ВО ДВОР)

Да куда уж сильнее пропагандировать-то? С точки зрения мотивации игры работают похлеще, чем любые фильмы и телепередачи. Надо только настроиться на нужную волну. Поиграл в симулятор сноуборднга — пошел, купил доску и отправился учиться трюкам на снежном склоне. Помесил колесами грязь в каком-нибудь **Pure** — съездил на трек покататься на квадроциклах. После экшенов меня так и вовсе тянет на пейнтбольный или страйкбольный полигон, а насмотревшись роликов **Mirror's Edge**, пара моих знакомых всерьез увлеклись паркуром.

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА
(ПРОЧНО ВИСЕЛА НА ВИРТУАЛЬНОМ КРЮЧКЕ)

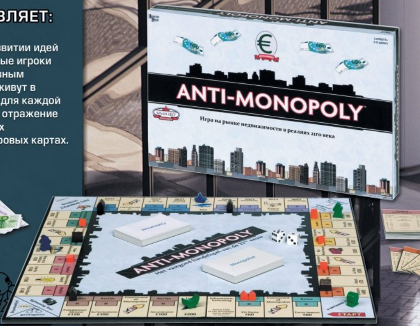
А мне кажется, что игры как метод пропаганды здорового образа жизни значительно уступают и фильмам, и популярным телепередачам. Когда что-то видишь по телевизору, то сразу же хочешь попробовать сделать это самому. Когда же играешь в спортивный симулятор, то словно получаешь некую порцию ощущений. Пусть даже они мало похожи на то, что можно испытать в реальном спорте.

Да еще и очень уж велика разница: в игре ты вытворяешь такое, чему в реальной жизни надо учиться годами. Подумаешь об этом, и стимул как-то резко пропадает.

SMART ПРЕДСТАВЛЯЕТ:

Anti-Monopoly® – это новое слово в развитии идей великой Монополии. Только у нас впервые игроки делятся на две группы, играющие по разным правилам. Монополисты и конкуренты живут в едином пространстве, но законы жизни для каждой группы свои. И эти законы находят своё отражение не только в правилах игры, но и в острых политэкономических карикатурах на игровых картах. Хотите узнать детали?

Добро пожаловать
на улицы Anti-Monopoly ®.



Реклама

Эти и многие другие игры вы сможете найти в книжных магазинах Буква и Новый Книжный, в магазинах товаров для детей Детский Мир, в магазинах электронных товаров "СОЮЗ" http://www.soyuz.ru и Хит Зона http://www.hitzona.ru, в интернет-магазинах БГ-Маркет http://www.bgmarket.ru, Игровед http://www.igroved.ru, Хот Дайс http://www.hotdice.ru, ОЗОН http://www.ozon.ru, Лабиринт http://www.labirint-shop.ru. Оптовая продажа осуществляется компаниями Смарт (499) 408-59-83, Астрайт (495) 615-56-92, Русский Стиль (495) 981-55-35, Алегрис (495) 707-66-64, Мир Фэнтези (495) 721-32-48, Лабиринт (495) 231-46-79.

А вот что я бы действительно посоветовала особо ленивым товарищам, так это поиграть на Wii. После получаса в Wii Sports устаешь почти так же, как в спортзале. На компьютере, кстати, очень неплохо нагружают организм гоночные симуляторы, только играть нужно с хорошим рулем (с обратной связью) и педалями. Я как-то наблюдала за соревнованиями симрейсеров: через час они все взмыленные сидели, а к концу заезда (мероприятие длилось пять часов) каждый, наверное, сбросил по паре килограммов.

ПИСЬМО №3

ЧУВСТВО ВЫПОЛНЕННОГО ДОЛГА

Здравствуйте, уважаемая редакция. Маленькое предисловие. Я работал летом на фасаде здания. И теперь каждый раз, проходя мимо, чувствую гордость за проделанную работу, причастность к красивому виду здания и что-то еще, совершенно легкое, невесомое, заставляющее любоваться работой. А вот вы чувствуете ли что-нибудь подобное, проходя мимо киоска, где радостный ребенок, купивший минуту назад новую «Игроманию», смотрит на нее радостными глазами?

Александр Перминов (г. Киров)

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА (СТИСКИВАЛА ЖУРНАЛ В ПОТНЫХ ЛАДОШКАХ)

А как же?! Правда, описанное вами чувство мы, наверное, испытываем еще до того, как журнал поступит в продажу. Первый «вздох облегчения» бывает, когда журнал отправляется в печать — и становится понятно, что все успели, все эксклюзивы попали в номер, в общем, сделано все возможное, чтобы было интересно. Но это, так сказать, первоначальный экстаз. А потом, за несколько дней до начала официальных продаж, в редакцию прилетает пилотный номер. И вот его обычно чуть ли что на куски не рвут — так всем хочется посмотреть на свои статьи, которые до этого видели только на экране монитора и в распечатках на принтере. А тут свеженький, пахнущий типографской краской номер, весь из себя глянцевый и еще не помятый.

ПИСЬМО №4

НА ПИКЕ СЛАВЫ

Здравствуйте, Светлана и Старпом. Сразу перейду к вопросу. Представьте себе, если взять любого среднестатистического игрока и спросить у него, слышал ли он когда-нибудь о GTA 4, то с вероятностью 99% он ответит, что да. А если бы эту игру сделала не Rockstar, а другая, менее известная компания, и называлась бы она «В белом гетто», удалось бы добиться той же популярности?

С уважением, Андрей Концов (г. Урюпинск)

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА (ВЗВЕШИВАЛА ШАНСЫ)

Возможно, но сделать это было бы куда труднее. Все-таки бренд — это очень и очень много, да и имя разработчика значит немало. Согласитесь, GTA 4 купили бы все поклонники серии, даже если бы игра получилась не такой уж и замечательной, как оно есть на самом деле.

РАССКАЗЫ ЧИТАТЕЛЕЙ

На нашем диске вас ждет постоянная рубрика **«Рассказы читателей»**, в ней мы публикуем рассказы, повести, стихи и эссе, которые вы присылаете в редакцию. Мы размещаем на DVD любые интересные рассказы, но вероятность публикации заметно увеличивается, если произведение каким-либо образом связано с компьютерной тематикой. А уж если оно посвящено играм, то публикация становится практически неизбежной.

С другой стороны, если бы точно такая же игра вышла от никому не известных разработчиков, то шуму тоже было бы немало. Даже, пожалуй, больше: одно дело, когда хит выпускает Rockstar — от них-то ничего, кроме шедевра, и не ждут, так что проколоться нельзя, — и совсем другое, когда то же самое делают новички: вспомните, про **Illusion Softworks** заговорили только после выхода **Mafia**.

ВОПРОС/ОТВЕТ

Каждый номер на электронную почту рубрики приходит множество небольших вопросов, которые никак не тянут на развернутый ответ, при этом достаточно оригинальны. Именно на них мы и отвечаем здесь, но только в том случае, если вопросов набирается достаточное количество. Ловите обойму мини-ответов на ваши мини-вопросы.

Вы не раз уже затрагивали в журнале тему продакт-плейсмента, рассказывали, в каких играх он есть, и говорили, что до кино играм пока далеко. А я вот понять не могу, почему вы вообще ждете, что в играх появится такого рода реклама? Ее же там невозможно нормально реализовать? Самый популярный жанр — экшены, а в них вид обычно от первого лица, что-то рекламировать довольно сложно, не на автомат же символику наносить? — *SMS с номера +7-916-**67-05***

СТАРПОМ: Вид от первого лица отнюдь не проблема. Что мешает главному герою иногда звонить по мобильному, пить из баночки рекламируемый напиток, изредка поглядывать на дорогие часы с символикой или прикуривать от известно какой зажигалки? Причем, заметьте, такой продакт-плейсмент только прибавит игре правдоподобия, сейчас в большинстве игр таких мелочей очень не хватает, они могли бы здорово очеловечить главных героев.

Привет, Старпом и Света! Почему же все-таки у каждого письма у вас эмоции (смайлики) разные? Почему вы не бываете рады за одно письмо? — *Валентин «CyCJIuK» Чехомов*

СВЕТЛАНА: Ну почему же, бываем, причем довольно часто. Просто я своих эмоций не скрываю, а вот Старпом порой сознательно сгущает краски и нагоняет тучи. Зато когда сержусь я, он, словно в отместку, становится весь из себя такой благостный и добродушный.

СТАРПОМ: Если серьезно, то ответы на контрасте получаются интереснее. Вот Света что-то похвалила, так что же, продолжать хвалить дальше? Толочь воду в ступе? Зачем, если на любой вопрос существует огромное количество точек зрения? Куда интереснее зайти с другого ракурса и спикировать на цель со стороны, с которой никто не ждет.

Здравствуйте, дорогие Старпом и Светлана. Пишу в первый раз, хотя читаю «Игроманию» уже полтора года. Почему по книгам самого великого, как я считаю, фантаста Айзека Азимова не делают игр? Ведь в его произведениях такие персонажи, такие миры, такие истории... На основе его вселенных (цикла «Основание», например) можно сделать хорошие игры (от космосима до стратегии)? С приветом из Казахстана, KeeKhan.

СТАРПОМ: С тем же успехом можно спрашивать, а почему не делают игр по романам Гарри Гаррисона или Роберта Шекли, почему не переводят в виртуальность гениальные про-

Наверное, самая лучшая модель игрового персонажа из всех, что когда-либо нам присылали. В данном случае Артас сделан из затвердевающего пластика. Автор — Роман Громов, 19 лет (республика Марий Эл, г. Козьмодемьянск).

Ноябрь

П	В	С	Ч	П	С	В
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30

Издатель: Electronic Arts ● **Разработчик:** EA Los Angeles

Ноябрь

П	В	С	Ч	П	С	В
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30

Издатель: Eidos Interactive ● **Разработчик:** Eidos Montreal

ПРАВИЛА НАПИСАНИЯ ПИСЕМ В «ПОЧТУ»

На ***mail@igromania.ru*** приходят письма самого разного содержания. Иногда предельно интересные, так и рвущиеся на страницы «Почты». Но далеко не все они оказываются напечатанными в рубрике. Чтобы вы в общих чертах представляли, как нам надо писать, чтобы Светлана и я ответили на ваше письмо В ЖУРНАЛЕ, изучите нижеследующий текст.

■ Заголовок письма должен быть написан на русском языке, начинаться со слова «**Игромания**» и соответствовать основной теме разговора и наглядно демонстрировать, что письмо адресовано именно редакции. Бывают случаи, когда спам-бот или редактор удаляет то или иное сообщение, заподозрив, что это спам или вирус. В частности, стопроцентно удаляются письма без заполненного поля Subj (Тема). Пример корректного заголовка: «**Игромания**»: **Мне надоели компьютерные игры!**» (слово «Игромания» гарантирует, что ваше письмо не спам) или «**Игромания**»: **Игры и их влияние на психику**».

■ Тема, которую вы хотите с нами обсудить, должна быть интересна большинству наших читателей. Руководствуйтесь логикой. Разговор о левой пятке восьмого щупальца осьминога с планеты Шелезяка значительно менее интересен, чем, например, тема насилия в компьютерных играх. Но даже если вы придумали очень интересную, на ваш взгляд, тему, пролистайте 3-4 последних номера журнала и убедитесь, что вопрос уже не обсуждался в «Почте».

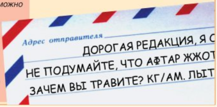
■ Сам текст письма должен по объему быть не менее 100 и не более 2000 символов. Ограничение условно. Если вам удастся внятно и интересно изложить тему в 50 символах, мы, разумеется, напечатаем и ее. Вот только сложно это. Письмо же объемом более 2000 символов рискует просто не поместиться в журнале из-за объема. Хотя, опять же, возможны исключения.

■ Если вы хотите опубликовать рассказ на нашем диске, в теме письма обязательно укажите «**Игромания**»: **Рассказ читателя**».

■ Если вы хотите прислать нам веселую картинку, скриншот или фотографию (они должны быть обязательно сделаны вами), то в теме письма укажите «**Игромания/Картинка**».

■ **Форум «Почта журнала».** На игроманском форуме в постоянном режиме работает ветка «Почта журнала», где обсуждаются опубликованные и неопубликованные в номере письма. Там же можно задать вопрос Светлане и Старпому. Адрес прямой наводкой — ***http://forum.igromania.ru***.

ВОПРОСЫ ПО SMS. *Вопросы нам можно присылать не только по почте, но и по* ***SMS****, на короткий номер 1121 с префиксом #mail (в начале сообщения печатаете слово #mail, а затем, через пробел, сам вопрос). Стоимость каждого SMS — около 3 рублей. Обратите внимание, ответы на вопросы даются только в журнале.*



изведения Станислава Лема... В киноиндустрии тоже не экранизируют все подряд. И не надо забывать, что сюжет — это лишь одно из слагаемых успеха игры, но не единственное.

СВЕТЛАНА: Мне думается, что книга с детально проработанной вселенной скорее препятствие для разработчиков. Представляете, сколько всего надо учесть, чтобы получилось похоже? Какую-нибудь малюсенькую деталь не учтешь — и поклонники творчества писателя начнут нос воротить. А если работаешь над сюжетом сам, то даже очевидные ошибки при желании можно списать на авторский замысел.

Из месяца в месяц на обложке «Игромании» красуются одни и те же виды: какая-нибудь тетка, дядька, маг, солдафон и т.д. и т.п. Причем обязательно показано лицо, часто часть торса, а иногда и на заднем плане что-нибудь засветится. Обложка не то что плохая, но приелась жутко! Складывается впечатление, что у вас есть какой-то стандарт и всем боязно что-то менять (кстати, такая же проблема и у других журналов). Я понимаю, что игры — это в первую очередь их герои, но ведь героями они не ограничиваются! Очень интересно узнать ваше мнение! — *Артем Балябин*

СТАРПОМ: А что на нее еще ставить? Просто красивый вид: замки, моря/океаны, пасторальные сценки из MMORPG? В этом случае не будет центрового элемента, привлекающего взгляд, — по сути, рассматривать на обложке, кроме надписей, будет нечего. Даже скриншоты из игр, если на них нет игровых персонажей, изучать не особенно интересно: ну да, разработчики сделали чудо какое замечательное дерево с реалистичной корой — и что? Нам ведь не корой управлять придется, а героем, вот его и надо показывать.

СВЕТЛАНА: На самом деле есть один вариант, который можно было бы реализовать. Ставить на обложку арты из автосимуляторов и аркадных гонок, то есть машины. Мы как-то об этом даже задумывались и пришли к выводу, что это не лучший выход. Во-первых, персонаж игр всяко интересней, чем какие-то там машины. А во-вторых, не ровен час «Игроманию» начнут путать с журналом об автомире. Представляете себе удивленные глаза какого-нибудь поклонника автомобилей «Форд», когда, открыв издание, он обнаружит не статьи о движках и подвесках, а какие-то обзоры игр.

Куда исчез ужасный и всемогущий Ктулху? Разве разработчики перестали делать трэш? Или Ктулху впал в вечную спячку? Или он просто решил поменять сферу деятельности и теперь шьет мягкие игрушки? Пожалуйста, проясните ситуацию. Всего доброго, sL@sh.

[КТУЛХУ]

Я вам покажу мягкие игрушки! Единственное, что я способен с ними делать, это рвать в клочья. Да и то только в том случае, если они трэшевые, в духе гламурных кукол-барби и телепузиков. А трэшачок копится. И не только от разработчиков, но и от вас, дорогие мои спиногрызы. Дождетесь! Вот прозеваюсь в ближайшие номера, да и вываллю на диск все ваши работы в жанре «глаза б мои не видели».

Что бы вы стали делать, если бы «Почту» закидали всяким хламом (неинтересные письма, старые темы и т.д.). Вряд ли бы вы закрыли рубрику (я так думаю), но если не это, то что? Не дай бог столкнуться с такой проблемой. — *Dimitriq*

СТАРПОМ: А что, кто-то думает, мы с этой проблемой еще не сталкивались? Да каждый номер бодаемся лоб в лоб. Шлака, трэша и глупостей, увы, приходит в разы больше, чем дельного, путного, интересного. И вот из всей этой мусорной кучи приходится отсеивать адекватные послания. Вот смотрите, в каждой «почте» у нас от пяти до восьми больших писем и с десяток мелких. Плюс еще три-четыре письма уходит в загашник, на случай если в следующем номере ничего приличного не прилетит. Будем считать, что всего двадцать. И это, по сути, все интересное, что есть за месяц. А всего писем за это время приходит от тысячи до четырех. Итого сухого остатка — около 1%. Радует только то, что довольно часто человек, который до этого писал полную чушь, вдруг присылает нормальное интересное письмо. Значит, не все так уж безнадежно.

Когда будет проходить второй конкурс с кошачьими фотографиями, и будет ли он вообще? — *Cepblu*

СВЕТЛАНА: Зачем-же повторяться? Второй раз одно и то же это уже неинтересно. А конкурсы, конечно, будут, только другие.

Half-Life 2 в South Park-интерпретации, созданной нашим читателем Alex Thunder.

СТАНДАРТНЫЕ КОДЫ

Стандартные коды встраиваются в игру самими разработчиками. Обычно коды набираются либо в консоли (которая вызывается специальной клавишей, чаще всего ~), либо прямо в процессе игры. Иногда коды могут не работать. Причина — различие версий игры. Например, коды к американскому изданию могут не подходить к русской версии.

Bionic Commando Rearmed

Для набора кодов вам понадобится геймпад от Xbox 360. Читы набираются на экране с надписью **Press Enter**.

Вправо, вниз, влево, вверх, LB, RB, Y, Y, A, A, Start — открывает уровень Arron Sedillo в режиме Challenge Room.

Вниз, вверх, вниз, вверх, влево, LB, X, LB, X, Y, Start — уровень EuroGamer.

RB, Y, X, X, вверх, вниз, LB, LB, вверх, вниз, Start — уровень GamesRadar.

Вверх, вниз, Y, X, X, Y, вниз, вверх, LB, LB, Start — уровень IGN.

Code of Honor 2: Conspiracy Island

Во время игры нажмите клавишу чата (по умолчанию **T**) и набирайте коды:

god — бессмертие;
ammo — максимум патронов;
kfa — все оружие и патроны;
guns — все оружие;
tears — бесконечные патроны;
poltergeist — прохождение сквозь стены;
maphole — пропуск уровня.

Crysis Warhead

В папке **Crytek\Crysis Warhead\Game\Config** находятся файлы **diff_easy.cfg**, **diff_normal.cfg**, **diff_hard.cfg** и **diff_bauer.cfg**. В них хранятся настройки игры для разных уровней сложности (от легкого до невозможного). Откройте «Блокнотом» один из файлов и добавьте в его конец строку **g_godMode = 1**. Это сделает главгероя бессмертным. Здоровье по-прежнему будет убывать, но при достижении нуля снова станет максимальным.

Точно так же можно добавить в настройки еще несколько строчек:

i_unlimitedammo = 1 — бесконечные патроны;
ai_IgnorePlayer = 1 — враги вас не видят;

i_noweaponlimit = 1 — возможность таскать с собой сколько угодно видов оружия.

Еще несколько читов станут доступны, если запустить игру с параметром **DEVMODE**. Проще всего это сделать так: кликните правой кнопкой на ярлык игры, выберите **Свойства** и в графе **Объект** после кавычек через пробел допишите параметр. Вся строка будет выглядеть примерно так: **«C:\Program Files\Crysis Warhead\bin32\Crysis.exe» -DEVMODE**. Вам станут доступны следующие читы:

F1 — вид от третьего лица;
F2 — перемещает вас к следующему чекпойнту;
F3 — включает режим прохождения сквозь стены;
F10 — перемещает к предыдущему чекпойнту;
Num 1 — дает ракетницу, шотган и пушку чужих;
Num 2 — дает бесконечные патроны;
Num Enter — выводит на экран меню отладки.

Но и это еще не все. Вот несколько команд для консоли, которая открывается нажатием на тильду (~):

r_displayinfo 0 — убирает с экрана отладочную информацию;
g_godmode 1 — бессмертие;
i_noweaponlimit 1 — убирает ограничение на количество переносимых видов оружия;
i_unlimitedammo 1 — бесконечные патроны;
i_giveallitems — все оружие;
g_suitSpeedMult = 2 — увеличивает вашу скорость передвижения;
ai_UseAlternativeReadability — корейцы начинают лепетать по-корейски;
V_goliathmode 1 — бесконечная броня у техники (и у вражеской тоже).

Для бесконечных очков ночного видения наберите:

hud_nightVisionConsumption = 0
hud_nightVisionRecharge = 999.

King's Bounty: Легенда о рыцаре

Чтобы коды заработали, нужно пропатчить игру до версии 1.6.3 или выше. Вызывайте консоль нажатием **Shift** + ~ (тильда) и печатайте:

money x — дает или отнимает (если ввести отрицательное число) x золота;
boat — вызывает лодку;
name имя — переименовывает героя;
doublearmy x — удваивает количество войск

в указанном слоте (вместо x подставляйте номер нужного слота, от **1** до **5**). Без указания слота удваивает количество юнитов во всех отрядах;

levelup x — герой получает x уровней или один уровень, если набрать код без указания x;
leadership x — дает x лидерства;
magicbook — дает все заклинания в виде свитков;
crystal x — x магических кристаллов;
clearwife — у жены пропадают все дети;
rune x — дает x рун таланта каждого типа;
spirit x — все духи ярости получают x уровней (максимум 30);
mana x — увеличивает до x ману героя. Без указания x восстанавливает всю ману;
rage x — то же самое, что и предыдущий код, только для ярости.

Euro Truck Simulator

Откройте «Блокнотом» файл **config.cfg**, проживающий по адресу **Мои документы/Euro Truck Simulator**. В строках **uset g_console «0»** и **uset g_developer «0»** замените **0** на **1**. Во время игры жмите тильду (~) и вбивайте:

cheat money — дает $500 000;
edit — открывает редактор уровня.

Spore

Коды набираются в консоли, которая вызывается на экран сочетанием клавиш **Ctrl** + **Shift** + **C**.

addDNA — дает очки ДНК;
freeCam — камера отправляется в свободный полет;
freedom on — отключает ограничения редактора существ (чтобы включить их обратно, наберите **off** вместо **on**);

moreMoney — дает денег;

help — показывает все консольные команды;

refillMotives — восстанавливает здоровье и мотивацию существ;

spaceCreate — открывает космический редактор;

unlockSuperWeapons — разблокирует все супероружие;

evoadvantage — начинает новую игру с развитым существом;

blocksmode — открывает продвинутый редактор существ;

setConsequenceTrait x — дает существу повадки, определяющие его способности. Вместо x печатайте что-нибудь из следующего: **cell_carnivore**, **cell_herbivore**, **cell_omnivore**, **creature_aggressive**, **creature_social**, **creature_mixed**, **tribe_aggressive**, **tribe_social**, **tribe_mixed**, **civ_military**, **civ_economic**, **civ_religious**, **space_bard**, **space_ecologist**, **space_zealot**, **space_diplomat**, **space_scientist**, **space_trader**, **space_shaman**, **space_warrior**, **space_wanderer**, **space_knight**. Коды с приставкой **cell** используйте на клеточном уровне, **creature** — на земном уровне, **tribe** — на племенном, **civ** — на уровне цивилизации, **space** — в космической эре.

Wildlife Park 2: Marine World

В начале игры назовите свой профиль **HORZA**. После этого вам станут доступны следующие сочетания клавиш:

C — дает $500 000;

Alt + Z — все аттракционы;

Ctrl + Z — все магазины;

Shift + Z — все здания.

ЧИТАТЕЛЬСКИЕ ПАСХАЛКИ

Разработчики тоже любят шутить. В игры они иногда встраивают приколы, которые тщательно маскируют. Эти приколы называются «Easter eggs», по-русски — «пасхальные яйца».

Happy Tree Friends: False Alarm

На локации **Power Plant**, уровне **Current Events** ближе к финишу можно заметить статуэтку из фильма «Индиана Джонс: В поисках утраченного ковчега» (первый фильм тетралогии). Она стоит на пульте управления. — *Станислав Кислов*

Mass Effect

Карта уровня «Башня Цитадели» напоминает своим видом Пожинателей. Эти существа как раз построили Цитадель в далеком-предалеком прошлом относительно времени действия игры. — *Дмитрий Жалобин*

Spore

Пасхалка из **Spore Creature Creator** (см. августовский номер «Игромании») перекочевала и в полную версию, правда, в немного измененном виде. В главном меню игры раскрутите посильнее галактику (с зажатой левой кнопкой мыши), и через несколько секунд из нее вылетят фотографии разработчиков. — *Олег Булыгин*

ЧИТАТЕЛЬСКИЕ ХИНТЫ

Хинты — это баги и недокументированные особенности, которые позволяют легко и быстро пройти какое-то особенно заковыристое место, быстрее обычного заполучить самое крутое оружие и т.д.

Alone in the Dark

В одном из эпизодов Эдвард спасается на машине, облепленной стаей летучих монстров. Игра советует врезаться в препятствия, чтобы их сбросить, но это не всегда действует из-за багов и наносит серьезный урон автомобилю. Есть способ проще: нужно всего лишь вылезти из машины и тут же сесть обратно. Монстры, удивившись такой наглости, впадут в ступор, а у вас будет несколько секунд, чтобы уйти в отрыв. — *Илья Черепанов*

НАШИ ПРИЗЫ

Все читатели, чьи пасхалки и хинты попали на окрестные страницы, получают в подарок игру «**S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо**», которая в России издается компаниями **GSC World Publishing** и «**1С**». Чтобы получить приз, напишите по адресу ***winner@igromania.ru*** или просто позвоните в редакцию по телефону **(495) 231-23-65**.

KODEX НА DVD

Читерские программы: **CheMax** (русская и английская версии, содержат в себе коды для огромного количества игр, а также ссылки на трейнеры и прохождения), **ArtMoney** (необходима для применения шестнадцатеричных кодов), **Trainer Creation Kit** (программа для создания собственных трейнеров), **Dragon Unpacker** и **Resource Hacker** (пригодятся для извлечения игровых ресурсов).

Трейнеры: Bionic Commando Rearmed, Crysis Warhead, Fate: Undiscovered Realms, FlatOut: Ultimate Carnage, Hunting Unlimited 2009, Legend: Hand of God, Mass Effect, Mercenaries 2: World in Flames, Mountain Bike Adrenaline Featuring Salomon, Penumbra: Requiem, Pure, The Incredible Hulk, Romance of the Three Kingdoms 11, Spore, The Sims 2: Apartment Life, The Witcher: Enhanced Edition, WorldShift.

Кроме того, на нашем диске вы найдете огромную базу всех кодов, когда-либо публиковавшихся в «Игромании».

КАК ПОПАСТЬ НА СТРАНИЦЫ НАШЕЙ РУБРИКИ

Если вам известен какой-либо секрет, пасхалка или хинт из популярной игры, то дайте как можно более точные и понятные пояснения, снимите скриншоты в хорошем качестве, на которых ясно видно, в чем заключается секрет, и шлите все это нам. Пасхалки присылайте по адресу ***kodex@igromania.ru***, хинты — ***trick@igromania.ru***. Пишите свои настоящие имя и фамилию, а также город, в котором вы живете.

К письму можете приложить видеоролик, поясняющий ту или иную пасхалку (только не присылайте ролики весом более 10-15 Мб), и сохранение, сделанное в том самом месте, где находится найденная вами пасхалка.

Если пасхалка или хинт нам понравятся, мы обязательно опубликуем их в рубрике «КОДекс» и, конечно же, увековечим ваше имя на страницах журнала.

Если ваша пасхалка была опубликована, а вам был обещан приз, но с вами никто не связался по поводу его получения, напишите нам об этом по адресам ***winner@igromania.ru*** или ***dormi@igromania.ru***.

ТЕСТ НОМЕР 11 НОЯБРЬ

УСЛОВИЯ ТЕСТА

Ровно семь вопросов, к ним дано от двух до пяти вариантов ответа. Надо ответить на каждый вопрос, выбирая один из представленных вариантов. Пользоваться можно любой ***проверенной*** *информацией, лишь бы она совпадала с официальными источниками.*

В ПОИСКАХ ИСТИНЫ

Классика «Теста». Два вопроса, к каждому несколько вариантов ответа, лишь один из которых верный — его и нужно указать.

1. Какая из указанных ниже игровых студий не является украинской?

А. Ulysses Games
Б. Burut Creative Team
В. GSC Game World
Г. Rostok-Games
Д. DIOsoft

2. В игре **Gears of War 2** помимо привычных монстров на людей обрушится новая напасть: болезнь rustlung, поражающая легкие. Из-за чего она появилась?

А. Это все происки локустов (с ними мы сражались в первой части игры). Силой одолеть человечество не смогли, решили попробовать обходные пути.

Б. На планету упал метеорит и принес с собой заразу.

В. Никто не знает причин появления болезни. Ее мы будем выяснять по ходу игры.

Г. В конфликт между локустами и людьми вмешалась третья сторона, преуспевшая в создании смертоносного биологического оружия.

Д. Сами люди и виноваты в появлении болезни. В конце первой части взорвали световую бомбу в недрах планеты, подземная эмульсия испарилась, попала в воздух и вызвала болезнь.

ПРАВДИВАЯ ЛОЖЬ

Требуется ответить, является ли приведенное утверждение правдой или же, наоборот, ложью.

3. Начиная с первой части **Tomb Raider**, которая вышла в 1996 году, и по сей день все игры про Лару Крофт издает компания **Eidos Interactive**.

А. Совершенно верно.

Б. Кажется, издателем старых игр серии был кто-то еще.

4. Игру «**Метро 2033**» делают выходцы из **GSC Game World**, работавшие в ее стенах над **S.T.A.L.K.E.R**.

А. Все верно говорите.

Б. Да ну, а кто же тогда «**S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо**» делал?

КУЛЬТОВЫЕ ЦИТАТЫ

Перед вами популярная цитата. Вам нужно угадать, откуда она взята.

5. *Hold on, bomb not want to come out of plane. (Звуки ударов.) There it go.*

(«Погоди, бомба не хочет вылезать из самолета. (Звуки ударов.) Ну вот, полетела».)

А. Gears of War
Б. Crysis Warhead
В. Bionic Commando Rearmed
Г. Mercenaries 2: World in Flames
Д. Iron Man

ПРОВЕРКА НА ПРОЧНОСТЬ

6. Из какой игры взят этот скриншот?

А. Crysis Warhead
Б. Stranglehold
В. Battlestations: Midway
Г. Silent Hunter 4: Wolves of the Pacific
Д. Xenus 2: Белое золото

7. Знаменитому адвокату Джеку Томпсону (прославился своими нападками на игровую индустрию) наконец-то запретили заниматься юридической деятельностью. Мы тут собрали его самые известные поступки, но, кажется, сгоряча приписали ему лишнего. Что из перечисленного ниже Томпсон не совершал?

А. Засудил десяток родителей за то, что они купили своим маленьким детям игры с высоким возрастным рейтингом.

Б. Обвинял правительство в подготовке при помощи игр головорезов для армии США.

В. Назвал **The Sims 2** безнравственной игрой из-за чит-кода, убирающего блюр в районе гениталий человечков. При этом не знал, что за блюром нет никаких первичных половых признаков.

Г. Отправлял своего малолетнего сына в магазин, чтобы он покупал игры для взрослых (от 17 лет), а сам тем временем критиковал рейтинговую систему и подавал иски против продавцов.

Д. Написал письмо маме Штрауса Зельника, председателя совета директоров **Take-Two**, в котором обвинил женщину в плохом воспитании сына.

Saitek — Управляй игрой

Призы

Победитель «Теста» получит в подарок геймпад **Saitek P2600** с обратной отдачей. Благодаря программам, идущим в комплекте, его можно использовать даже в тех играх, которые геймпады не поддерживают. Еще двоих призеров дожидаются компактные джойстики **ST90**. Призы предоставлены компанией **ALION** (эксклюзивный дистрибьютор **Saitek**).

Куда отправлять

Обязательно прочтите врезку «Участие в конкурсах», особенно пункт №3.

1) Либо на электронный ящик ***contest@igromania.ru*** с темой «**Тест 11. Ноябрь**».

2) Либо по SMS **на короткий номер 1121** с префиксом **#tst** и пометкой «**Тест 11. Ноябрь**».

3) Либо на **почтовый адрес редакции с пометкой на конверте** «**Тест 11. Ноябрь**».

Остальные подробности ищите в блоке «**Участие в конкурсах**».

СКАНВОРД НОМЕР 11 НОЯБРЬ

Правила

От вас требуется разгадать сканворд и прислать нам ключевое слово (и только его, все отгаданные слова присылать не нужно). Ответы пишите на русском языке.

Призы

Пятеро победителей получат миниатюрные USB-накопители молодежной серии **DataTraveler Mini Slim** объемом 2 Гб. Призы предоставлены компанией **Kingston** (***www.kingston.ru***).

Куда отправлять

Обязательно прочтите врезку «Участие в конкурсах», особенно пункт №3.

1) Либо на электронный ящик ***skanword@igromania.ru*** с темой «**Сканворд 11. Ноябрь**».

2) Либо по SMS **на короткий номер 1121** с префиксом **#skn** и пометкой «**Сканворд 11. Ноябрь**».

3) Либо **на почтовый адрес редакции с пометкой на конверте** «**Сканворд 11. Ноябрь**».

Остальные подробности ищите в блоке «**Участие в конкурсах**».

Фотографическая память №11. НОЯБРЬ

Правила

Расставьте картинки из **Crysis Warhead** в хронологическом порядке и пришлите нам свои ответы. Полноразмерные версии этих картинок ищите на диске в разделе **По журналу/Мозговой штурм**.

Призы

Для победителя у нас заготовлен GPS-навигатор **Naviangel C100** от компании **Naviangel** (***www.naviangelgps.com***) с возможностью воспроизведения музыки и видео.

Куда отправлять

Обязательно прочтите врезку «Участие в конкурсах», особенно пункт №3.

1) Либо на электронный ящик ***foto@igromania.ru*** с темой «**Фотопамять 11. Ноябрь**».

2) Либо по SMS **на короткий номер 1121** с префиксом **#fotos** и пометкой «**Фотопамять 11. Ноябрь**».

3) Либо на **почтовый адрес редакции с пометкой на конверте** «**Фотопамять 11. Ноябрь**».

Остальные подробности ищите в блоке «**Участие в конкурсах**».

ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ КОНКУРСОВ ЗА №9/2008

Тест №9. Сентябрь

Правильные ответы

1. А (в **Need for Speed: Undercover** будет новый режим Chase — гонки с полицией).
2. В (на спасение принцессы в **Prince of Persia** давалось 60 минут).
3. А (игра по мотивам фильма «**Особо опасен**» действительно находится в производстве).
4. Б (официальных заявлений о портировании **Final Fantasy XIII** на персоналки от **Square Enix** не поступало).
5. А (цитата из **Devil May Cry 4**).
6. Д (скриншот из «**S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо**»).
7. А (игра **Siege** к серии **Dungeon Siege** не имеет отношения).

Победители

Писем с правильными ответами: 105. Из них 11 отстранены от розыгрыша из-за несоблюдения пункта №3 правил.

Победителями становятся:

1. Александр Шеховцов (Волгоград, тел. +7-909-***-97-93)
2. Михаил Пухов (Кемерово)
3. Артур Шамро (Пермь)
4. Валерий Бит-Шабо (Саратов)
5. Василий Молодиков (Родино)
6. Ринат Доброхотов (Москва)
7. Андрей Лукошников (Бабаево)

Призы

Победитель получает в подарок внешний ТВ-тюнер **VideoMate V300**, который поддерживает вывод сигнала в разрешениях вплоть до 1680x1050. Приз предоставлен компанией **Compro Technology** (***www.comprousa.com***).

Еще шестерых призеров дожидаются диски с игрой «**Насекопы**», которая в России издается фирмой «**1С**».

Сканворд №9. Сентябрь

Правильные ответы

Начиная с левого верхнего угла сканворда. По горизонтали: Фесс, тактика, руль, Ева, Хаос, бо, яд, инлей, Элика. По вертикали: страх, воин, снорк, еретик, ППШ, Лара, Сол. Ключевое слово: **флэшка**.

Победители

Писем с правильными ответами: 2656. Из них 689 отстранены от розыгрыша из-за несоблюдения пункта №3 правил.

Победителями становятся:

1. Марк Коромыслов (Серпухов, тел. +7-916-***-61-70)
2. Вячеслав Борисов (п. Межозерный, тел. +7-951-***-33-36)
3. Павел Лебедев (Сыктывкар)
4. Андрей Бологов (Кандалакша, тел. +7-921-***-13-77)
5. Андрей Шелковский (Челябинск)

Призы

Пять универсальных USB-накопителей **Kingston DT Style** со сменными вставками для корпуса и возможностью создать свой собственный имидж. Два первых победителя получают флэшки объемом 4 Гб, еще три призера — 2 Гб. Призы предоставлены компанией **Kingston** (***www.kingston.ru***).

Фотографическая память №9. Сентябрь

Правильные ответы (Devil May Cry 4)

1, 3, 2, 5, 4.

Победители

Писем с правильными ответами: 576. Из них 120 отстранены от розыгрыша из-за несоблюдения пункта №3 правил.

Победителями становятся:

1. Михаил Попов (Красноярск)
2. Эдуард Янюк (Смоленск)
3. Сергей Волов (с. Вольнцы)
4. Рамиль Измайлов (Набережные Челны, тел. +7-927-***-39-46)
5. Ильгар Багиров (Владивосток, +7-908-***-43-93)
6. Игорь Борисов (Юрюзань, тел. +7-912-***-81-70)

Призы

Шесть коробок с игрой **FlatOut: Ultimate Carnage**, изданием которой у нас занимается компания «**Бука**».

УЧАСТИЕ В КОНКУРСАХ «ТЕСТ», «СКАНВОРД» И «ФОТОГРАФИЧЕСКАЯ ПАМЯТЬ»

Для участия в «Тесте», «Сканворде» и «Фотографической памяти» от вас требуется выслать нам правильные ответы до определенного срока, сделав соответствующие пометки на конвертах или в теме e-mail-писем и указав свой адрес. Далее — подробно.

1. Правильные ответы должны выглядеть следующим образом.

«**Тест**»: 1 — А, 2 — Г, 3 — В и так далее (то есть указываете номер вопроса, а после него — выбранный вами вариант ответа; лучше — в столбик).

«**Сканворд**»: ключевое слово.

«**Фотографическая память**»: 3, 2, 1, 4, 5.

2. Если вы шлете ответы по SMS, оформление несколько упрощается (для удобства проверки). А именно: в «Тесте» не надо писать номера вопросов, просто пишите ответы, начиная с первого вопроса и заканчивая последним. Пример SMS-сообщения для «Теста»: «А, Б, В, Г, Д, А, Б. Тест 11. Иван Иванов. Москва».

3. Очень важный пункт. **При несоблюдении нижеперечисленных правил ваше письмо, к сожалению, будет автоматически отстранено от участия в текущем конкурсе, даже если ответы будут абсолютно верные. Поэтому будьте внимательнее.**

а) **Если вы шлете ответы по электронной почте**, обязательно указывайте:

— в поле «Тема» письма — название и номер конкурса, в котором вы участвуете (например, «**Тест 11. Ноябрь**»);

— в самом тексте письма — ваши настоящие **имя и фамилию**, а также **город**, в котором вы живете.

б) Если вы шлете ответы по обычной почте, разборчиво пишите свой полный адрес, включая индекс и фамилию, имя и отчество того, кто будет получать приз на почте (если у вас нет паспорта, указывайте фамилию, имя и отчество того, кто сможет получить приз на почте за вас). **На конверте не забудьте указать название и номер конкурса, в котором вы участвуете.**

в) Если вы шлете ответы по SMS, указывайте **название и номер конкурса**, в котором вы участвуете, **город,** в котором вы живете, **ваши имя и фамилию**. Пример SMS-ки смотрите в пункте **№2**.

г) У нас НЕ действует система «чем больше писем ты пришлешь, тем выше шансы на победу». Нет смысла присылать больше чем одно письмо или SMS с ответами. Исключение: если забыли указать адрес/имя/название конкурса, письмо можно послать повторно с указанными данными. **Ответы исправлять нельзя!** Так что лучше лишний раз все перепроверьте.

4. Присылать письма с ответами можно тремя способами:

а) Либо по электронной почте:
CONTEST@IGROMANIA.RU для «**Теста**»,
SKANWORD@IGROMANIA.RU для «**Сканворда**»,
FOTO@IGROMANIA.RU для «**Фотографической памяти**».

б) Либо по SMS **на короткий номер 1121**. В начале сообщения укажите нужный префикс (**#tst** для «Теста», **#skn** для «Сканворда», **#fotos** для «Фотопамяти»), а потом, через пробел, пишите сами ответы. Если не указать префикс, ваше сообщение до нас просто не дойдет. Стоимость каждого SMS — около 3 рублей.

в) Либо по обычной почте. Адрес редакции: **111123, шоссе Энтузиастов, д. 56, стр. 32, офис 371, «Игромания»**. Если вы пользуетесь именно этим методом, советуем не тянуть резину зубами и отправлять письмо как можно быстрее, чтобы оно успело прилететь в редакцию до истечения срока приема ответов.

5. Ответы на **ноябрьские** конкурсы принимаются до **21.11.2008**. Итоги будут подведены в **январском** номере журнала за 2009 год.

6. Победители в каждом конкурсе выбираются случайным образом из числа всех писем с правильными ответами.

7. По всем вопросам, касающимся получения призов, обращайтесь на ***winner@igromania.ru***. Если с этого ящика вам очень долго (больше недели) не отвечают, пишите на ***dormi@igromania.ru***. Можно написать и на почтовый адрес редакции, но ждать ответа придется долго (доставка бумажной почты может занять несколько недель).

РЕДАКЦИЯ ЖУРНАЛА «ИГРОМАНИЯ»

ОНЛАЙНОВЫЙ МАГАЗИН НА WWW.IGROMANIA.RU

Через наш онлайновый магазин, действующий по предоплате, вы можете приобрести *ранние* номера журналов «ИГРОМАНИЯ», «ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ» и «МИР ФАНТАСТИКИ», а также, периодически, *новейшие* номера, только поступившие в продажу.
Механика работы онлайнового магазина такова: вы оплачиваете заказ через любой банк, включая Сбербанк, а затем получаете его на вашем почтовом отделении. Подробности на сайте. Ждем вас!

Всегда в розничной продаже новые и ранние номера «Игромании»:

● **м. Проспект Мира, на книжной ярмарке в спорткомплексе «Олимпийский», подъезд 4, место 354.**

Рассылка наложенным платежом

Рассылка наложенным платежом осуществляется только по России. Оплата журналов и книг производится при получении бандероли на почте. Заказ можно оформить на сайте www.igromania.ru в разделе «Онлайновый магазин».

КОНКУРС!

от компании Mio™ explore more

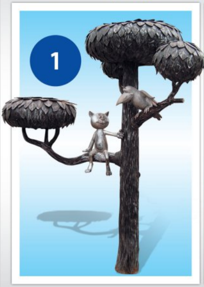
Наверняка каждый знает игру «Города» — ту самую, где нужно вспоминать названия городов, начинающихся на определенную букву. Журналы **«Игромания»** и **«Моби»** вместе с известным производителем GPS-навигаторов, компанией **Mio**, решили провести конкурс, где вам тоже нужно будет вспоминать города. Но, в отличие от словесной игры, определять его название придется не по первым буквам, а по фотографиям.

Вашему вниманию будут предложены фотографии известных достопримечательностей, расположенных в разных городах России. Задача — определить, в каком городе и где именно сделана эта фотография, и прислать правильный ответ на редакционный ящик **mio@igromania.ru**. Призы получат три участника конкурса, которые будут выбраны случайным образом из тех, кто угадает задание.

Прием писем будет осуществляться независимой экспертной комиссией до 25 ноября 2008 года.

Призы трём победителям — навигаторы Mio C230

В каких городах и где именно установлены эти памятники?



«Игромания» инспектирует, что на языке и что на уме у первых лиц игровой индустрии

Крис Тейлор

Основатель и исполнительный директор Gas Powered Games, 42 года

Привет, меня зовут Крис Тейлор, я работаю исполнительным директором Gas Powered Games, и я же эту компанию основал. С тех пор прошло уже больше десяти лет (студия появилась в мае 1998-го). Заиметь собственную игровую компанию я хотел всегда, и, когда такой шанс представился, долго не раздумывал.

Как и большинство разработчиков моего поколения, компьютерами я увлекся, будучи подростком. Когда мне было 14, мой отец подарил мне компьютер TRS-80, и, хотя он был хуже, чем тогдашние машины Apple (16 Кбайт оперативной памяти и 1-мегагерцовый процессор), я любил его без памяти. Помимо игр, я попробовал себя в программировании, сначала на Basic, а потом в «Ассемблере», и в итоге это привело меня туда, где я сейчас.

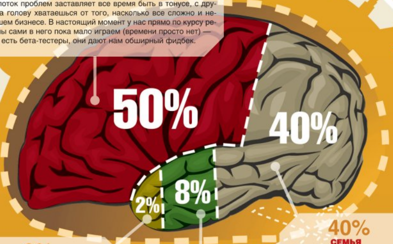
Свою первую работу в игровой индустрии я получил в 21 год в ванкуверской (все правильно, я из Канады) студии Distinctive Software, и чувствовал себя тогда так, будто попал на небеса. Заниматься делом, которое совпадает с твоим увлечением, — черт возьми, казалось, ничего лучше на свете просто не бывает! Естественно, поначалу приходилось работать над играми, лично мне неинтересными (Hardball 2, 4D Boxing, Triple Play Baseball), но зато я набирал опыт, учился, а это самое главное, если ты хочешь в конечном счете начать свое дело. В собственной компании ты сам расплачиваешься за свои ошибки, а если работаешь на кого-то, то твои ошибки до определенной степени терпят, да и о зарплате беспокоиться не приходится.

В 1996-м я покинул Distinctive Software, переехал в Сиэтл и устроился там в маленькую компанию Humongous Entertainment, занимавшуюся детскими играми. Но сам я посвящать свою жизнь играм для дошколят не собирался и поэтому присоединился к подразделению, выделенному для разработки обычных игр. Отдел получил название Cavedog Entertainment, и уже в его составе я участвовал в разработке Total Annihilation. Ну да, той самой Total Annihilation — стоит только ее упомянуть, и все сразу вспоминают меня. В апреле 1998-го мы доделали аддон Total Annihilation: The Core Contingency, после этого я сразу покинул Cavedog и в мае того же года начал собственный стартап — Gas Powered Games. Если окажетесь в такой же ситуации — когда вы только что выпустили успешный проект и чувствуете, что перед вами открыты все двери, — то мой вам совет: не упускайте момент, такие шансы бывают лишь несколько раз в жизни.

Первые четыре года мы в Gas Powered Games потратили на одну-единственную игру — Dungeon Siege. В нее мы вложили всё — все свои силы, весь свой опыт. Это было интересное время, но очень тяжелое. Хуже всего пришлось семейным: наш неумеренный энтузиазм и регулярные инциденты из разряда «на этой неделе работаем по ночам и без выходных» причинили немало вреда их личной жизни. После Dungeon Siege мы стали умнее, теперь наша политика звучит так: семья и здоровье превыше всего. И гори они огнем, эти игры и эта работа, если ставят под угрозу личную жизнь и здоровье наших сотрудников.

В отличие от прежних лет, Gas Powered Games ведет в данный момент сразу несколько проектов (RPG и стратегии). Но при этом мы остаемся одной из немногих североамериканских игровых компаний, ориентированных на PC. Персоналки мы очень любим, они развиваются быстрее, чем какая бы то ни было другая платформа, и благодаря этому наши возможности, как разработчика, постоянно растут (правда, иногда мы используем их сверх всякой меры — системные требования Supreme Commander можно было сделать и поскромнее). Прямо сейчас мы на всех парах заканчиваем Demigod — и, знаете, по-моему, лучше игры у нас еще не было.

ЧТО НА УМЕ?



50%
РАЗРАБОТКА ИГР

Вне зависимости от того, в офисе я или дома, большую часть суток я думаю о работе. У руководителя студии дела есть всегда: то какой-нибудь миниатюрный кризис назреет, то разнимаешь арт-директора с геймдизайнером, сцепившихся между собой по пустяковому вопросу, то вдруг выясняется, что очередной дедлайн уже на носу, а мы, как всегда, не успеваем. С одной стороны, постоянный поток проблем заставляет все время быть в тонусе, с другой — иногда аж за голову хватаешься от того, насколько все сложно и непредсказуемо в нашем бизнесе. В настоящий момент у нас прямо по курсу релиз Demigod, но мы сами в него пока мало играем (времени просто нет) — для этого у нас есть бета-тестеры, они дают нам обширный фидбек.

2%
МЕЧТЫ

О да, я люблю помечтать. И не только о хорошем и приятном — обо всем. Я думаю об играх, которые хочу сделать в будущем, о персонажах, о фильме. Причем фильм этот обязательно будет из тех, что называют независимыми, и сниму я его за копейки. Хотя, конечно, самые дешевые фильмы — это фильмы, которые ты снимаешь в своей голове.

8%
ПЕРЕЖИВАНИЯ

Не волноваться за нынешний мир просто нельзя, чтобы убедиться в этом, достаточно посмотреть пятиминутный выпуск новостей. Я делаю игры про войну, но саму войну не люблю, и это важная разница. Надеюсь, я все-таки доживу до того дня, когда большинство проблем будет решаться за столом переговоров, а не на поле боя. Но пока этот день не настал, остается только переживать наедине с собой.

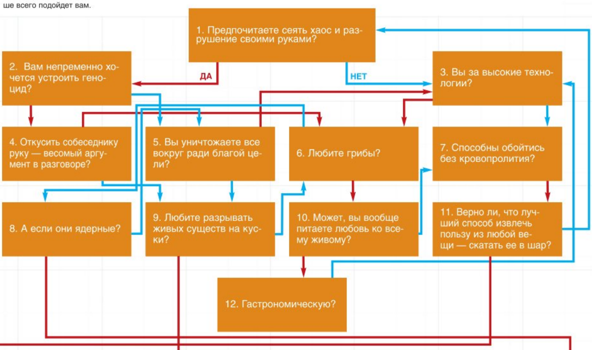
40%
СЕМЬЯ

У меня четверо детей, так что семья по определению занимает много места в моей жизни. Если у вас есть дети, то вы и сами понимаете, как много времени они требуют. А они его требуют АДСКИ МНОГО. Хобби отсекаются одно за другим. Рисование я забросил уже два года как, на пианино играю по минимуму. Хотя нет, вру, с пианино сейчас дела обстоят получше. Я обычно сажаю своего самого маленького сорванца себе на колени и играю вместе с ним.

Георгий Курган

УБИТЬ ВСЕХ ЛЮДЕЙ!

Говорят, ломать не строить. Верно сказано — ломать куда веселее. Особенно если есть возможность сравнять с землей целый город. Сделать это можно во многих играх, но для данного теста мы отобрали наиболее экстравагантные. Ответьте на несколько вопросов и узнайте, какой из вариантов лучше всего подойдет вам.



1

Не сомневайтесь, ваш любимый способ — уничтожать города за счет нашествия кровожадных зомби! В самом деле, зачем ровнять город с землей, когда можно просто убить всех его обитателей? Причем не просто убить, а съесть — чего добру пропадать? Если вы пришли к этому результату, ваш герой — Стаббс из Stubbs the Zombie in Rebel without a Pulse.

Ваш выбор — ядерная война. Неспешно потягивая какой-нибудь прохладительный напиток, вы нажимаете кнопку... Все живое в радиусе нескольких километров мгновенно сгорает, здания стирает в пыль, а земля и вода оказываются зараженными радиацией. Всех, понятно, не перебьете — через несколько сотен лет настырное человечество опять начнет бузить. Как это случилось, например, в Fallout.

3

2

Немногие знают, но город можно уничтожить, скатав его в огромный шар. Начинать придется с малого — с канцелярских принадлежностей и прочих мелких предметов домашнего обихода. Но со временем вы наберете обороты и будете сминать в ком даже высоченные горы. Все это, конечно, ради спасения Вселенной. Именно так все и было в Katamari Damacy.

GAME CRITICS AWARD 08 WINNER *
СТРАХ
ЗАСТАВЛЯЕТ
ИДТИ
ВПЕРЕД
РЕКЛАМА
DEAD SPACE
ВЫЖИВУТ ТОЛЬКО МЕРТВЫЕ
[29.10.08 : DEADSPACEGAME.COM]
ПОЛНОСТЬЮ НА РУС РУССКОМ ЯЗЫКЕ
18+
www.pegi.info
PC DVD ROM
PLAYSTATION 3
XBOX 360
*Награда Game Critics на E3 Awards 2008 – Лучшая игра в жанре Action/Adventure.
© 2008 Electronic Arts Inc. EA, логотип EA и Dead Space являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками Electronic Arts Inc. в США и/или других странах. "PlayStation", "PLAYSTATION", " " являются зарегистрированными товарными знаками Sony Computer Entertainment Inc. Xbox, Xbox 360 и логотип Xbox являются зарегистрированными товарными знаками группы компаний Майкрософт. Все права сохранены. Все прочие товарные знаки являются собственностью своих владельцев.

N·GAGE

ЛОВИ НА ЖИВЦА!

в игре «Hooked On: Creatures of the Deep»*

N-Gage открывает вам мир захватывающих игр,
созданных специально для мобильных устройств Nokia.
Загружайте лучшие игры от самых известных
разработчиков прямо в ваше устройство** или же через ПК,
предварительно протестировав их перед покупкой.
Станьте чемпионом среди друзей из соседнего дома
или с другого конца света!

Выходи играть!
n-gage.ru

Реклама. © Nokia, 2008. * На крючке: существа из глубины.
** Загрузка игр требует передачи большого объема данных, и ваш оператор связи может взимать плату за эти услуги.